

Girl power på lerretet

En analyse av jenterepresentasjoner og feministisk empowerment i
amerikansk ungdomsfilm



Ann Kristin Traaen

Masteroppgave i medievitenskap
Institutt ved medier og kommunikasjon

Universitetet i Oslo
Høsten 2011

Sammendrag

Tenåringsjenter har i økende grad fått en markant plass i populærkulturen de siste tiårene, ikke minst i filmmediet. Denne oppgaven er en tekstanalyse av jenteprotagonistene i to nyere ungdomsfilmer, *Juno* (2007) og *Whip it* (2009). Jeg har undersøkt hvorvidt fremstillingene av hovedkarakterene skiller seg fra konvensjonene knyttet til den amerikanske ungdomsfilmsjangeren. Jeg har også sett på hvordan girl power-ideolgien og feministisk empowerment uttrykkes gjennom filmenes jentekarakterer. Mine funn viser at begge protagonistene kan beskrives som mer alternative enn tidligere jentekarakterer i ungdomsfilm, uten at deres annerledeshet blir fremstilt som unormalt. Spesielt deres sterke uavhengighet og individualitet gjør at karakterene skiller seg ut. Representasjonene utfordrer også konvensjonell femininitet, både i relasjon til visuelle uttrykk og seksualitet. Filmene fornyer enkelte sjangerkonvensjoner knyttet til temaer som kjærlighet/sex, coming of age-fortellinger og foreldre-representasjoner. I tillegg skiller filmene seg fra tidligere ungdomsfilmer ved at de inkorporerer girl power-ideologien og promoterer feminisme og søsterskap. Jentevennskap blir promotert som noe positivt og står i kontrast til tidligere konfliktfylte portretteringer.

Abstract

Teenage girls have gained an increasingly significant position in popular culture during the last decades, especially in film. This thesis is a textual analysis on girl protagonists in two recent youth films, *Juno* (2007) and *Whip it* (2009). I have examined whether the presentations of the main characters differ from the conventions attached to the American youth film genre. I have also looked at how the "girl power" ideology and feminist empowerment are expressed through the films' female characters. My findings show that both of the protagonists can be described as more alternative than earlier girl characters in youth film, without being presented as abnormal. Specifically, their strong independence and individuality make the characters stand out. The representations also challenge conventional femininity, both in relation to visual expressions and sexuality. The films renew some genre conventions related to subjects like love/sex, coming-of-age stories and representations of parents. Additionally, the films differ from earlier youth films as they incorporate the girl power ideology and promote feminism and sisterhood. Female friendships are promoted as positive and stand in contrast with earlier portrayals based on conflict.

Forord

Jeg vil først og fremst takke min veileder, Ove Solum, for inspirerende og god veiledning, og for å ha hatt tro på oppgaven min da jeg selv tvilte.

Takk til alle medstudenter på IMK for quiz-pauser, sosialisering og motiverende samtaler i den røde sofaen.

Tusen takk til Sigrid Rostad for din uvurderlige korrekturlesing.

En stor takk til venner og familie for oppmuntrende ord og for å ha gitt meg et snev av et sosialt liv det siste halvannet året.

Ann Kristin Traaen
Oslo, 22. desember 2011

Innholdsfortegnelse

Kapittel 1 - Innledning	1
1.1 Representasjon av jenter i amerikansk ungdomsfilm	1
1.2 Problemstilling	2
1.3 Begrepsavklaringer	3
1.3.1 Sjanger	3
1.3.2 Karakter	4
1.3.3 Stereotyper	4
1.4 Metode	5
1.5 Oppgavens disposisjon	8
Kapittel 2 – Teori: konvensjoner i den amerikanske ungdomsfilmen.....	10
2.1 Introduksjon	10
2.2 Den amerikanske ungdomsfilmens stereotype karakterer	11
2.2.1 Nerden	12
2.2.2 Frikeren	14
2.2.3 Den populære	17
2.3 Ungdomsfilmens tematikk	19
2.3.1 Opprør - mot foreldre og samfunn	19
2.3.2 Coming of age	20
2.3.3 Kjærlighet og sex	22
2.4 Oppsummering	23
Kapittel 3 – Teori: jentefilm og girl power	25
3.1 Sentrale teoribidrag om jenterepresentasjoner	25
3.2 Girl power som en akademisk- og filmteoretisk diskurs	27
3.2.1 Ung feminisme	27
3.2.2 Individualitet	29
3.2.3 DIY-ideologi	31
3.2.4 Søsterskap	32
3.3 Oppsummering	33
Kapittel 4 – Analyse: konvensjoner og representasjon	35
4.1 Introduksjon	35
4.2 Whip it	35
4.2.1 Synopsis	35
4.2.2 Den alternative nerden – visuell karakterrepresentasjon	36
4.2.3 Uttrykk for alternativitet gjennom handling og dialog	40
4.2.4 Er jenter hverandres største fiender?	43
4.2.5 Det kompliserte forholdet mellom mor og datter	46
4.2.6 Opprør og coming of age gjennom roller derby	50
4.2.7 Kjærlighet ved første blick	53
4.2.8 Oppsummering	56
4.3 Juno	56
4.3.1 Synopsis	57
4.3.2 Nyskapelse av skolefilmens stereotyper	57
4.3.3 Den visuelle fremstillingen av Juno	59
4.3.4 Karakterrepresentasjon gjennom dialog	63
4.3.5 Når sex kommer før kjærlighet	66

4.3.6 En annerledes coming of age-historie	70
4.3.7 Oppsummering	74
Kapittel 5 – Analyse: girl power og feministisk empowerment	75
5.1 Introduksjon	75
5.2 Homososialitet og jentevennskap	75
5.2.1 Jenter som forbilder og inspiratorer	76
5.2.2 Individualisme i konflikt med vennskap	78
5.2.3 Støttende jentevenner	80
5.3 Jenter som gjør det selv	82
5.4 Individet i samspill med det kollektive	84
5.5 Nyskapelse eller reproduksjon av maskulin kultur?	88
5.5.1 Fars lille pike	88
5.5.2 Fravær av "the male gaze"?	90
5.5.3 Maskulin subkultur	92
5.6 Oppsummering	94
Kapittel 6 – Konklusjon	95
6.1 Alternative representasjoner	95
6.2 Tematikk og stereotyper i utvikling	96
6.3 Styrkende girl power	98
6.4 Avsluttende kommentarer	98
Referanseliste	100
Litteratur	100
Nettartikler	105
Andre nettressurser	106
Analyseobjekter	106

Kapittel 1 - Innledning

1.1 Representasjon av jenter i amerikansk ungdomsfilm

Tenåringsjenter har tradisjonelt vært underlagt regler og moralske grenser i større grad enn deres jevnaldrende av det motsatte kjønn. Der det godtas at unge gutter gjør opprør, forventes det av jentene å være ordentlige og snille. Dette bildet har også vært representert på film. Siden ungdom først begynte å dukke opp på filmlesker har en mengde ulike portretteringer blitt fremstilt av mannlige karakterer. Disse har blitt viet stor plass i filmteoretiske og filmanalytiske felt. De feministiske filmteoriene har også fått oppmerksomhet, men med fokus på den voksne kvinnen. Selv om tenåringsjenter til stadighet har blitt portrettert på film, har det historisk sett blitt gjort få seriøse analyser av disse representasjonene. Denne tendensen har derimot sett ut til å snu de siste tiårene, i takt med at tenåringsjenter gradvis har fått større oppmerksomhet i offentligheten. Dette kan delvis skyldes at underholdningsindustrien har ansett tenåringsjenter som en gruppe med stor kjøpekraft. Kommersielle markedskrefter konkurrerer om å nå de unge, potensielle kjøperne med ulike produkter. Dette gjelder blant annet filmindustrien, som siden 80- og 90-tallet har produsert et økende antall mainstream-filmer med jenter i hovedrollene.

De fleste filmer med jenter som hovedkarakterer finner man i ungdomsfilmer, filmer som handler om ungdom og som tar for seg tematikk som ungdom er opptatt av. Som andre sjangere har også ungdomsfilmen et sett med konvensjoner som repeteres, blant annet har den noen etablerte karaktertyper og temaer som går igjen. Med dette som utgangspunkt kan man gå ut ifra at sjangeren også har lagt noen retningslinjer for hvordan jenter portretteres. Disse sjangerkonvensjonene ser vi lettest i kommersielle ungdomsfilmer fra Hollywood, som følger den klassiske Hollywood-stilen ("classical Hollywood cinema") (Bordwell og Thompson 2004:89).

I 2007 kom filmen *Juno* som en overraskelse på mange da den fikk relativt stor suksess i Hollywood og resten av verden. Filmen handler om tenåringsjenta Juno som må takle en uplanlagt graviditet. Den selvstendige og selvsikre Juno ble av flere sett på som en sjelden original jentekarakter. Den kvinnelige manusforfatteren Diablo Cody fikk mye av æren for den tilsynelatende realistiske representasjonen, men filmen har også blitt kritisert for å opprettholde gamle diskurser for femininitet (Willis 2008). Hovedkarakteren Bliss i *Whip it* (2009) er i likhet med Juno en outsider i en amerikansk småby og følger sin lidenskap når hun blir med på et roller derby-lag. *Whip it* har både en kvinnelig regissør (Drew Barrymore) og manusforfatter (Shauna Cross). Jeg så filmen for første gang på Oslo Internasjonale

Filmfestival med et flertall av jenter i kinosalen. Filmens energi, samt smarte og initiativrike karakterer, gav umiddelbart inspirasjon til å ”gjøre noe,” som følge av opplevelsen av å se jenter på film som var både tøffe, morsomme og intelligente.

Begge disse filmene er produsert av Mandate Pictures, opprinnelig et uavhengig selskap, som nå er et produksjonsselskap av både kommersielle og uavhengige filmer. Siden *Juno* og *Whip it* benytter seg av den klassisk fortellende Hollywood-stilen, er de i oppgaven definert som kommersielle. I tillegg er begge distribuert av Fox Searchlight Pictures, et underselskap av det store underholdningsselskapet Fox Entertainment Group.

Energien og selvsikkerheten som Bliss og Juno uttrykker gir klare assosiasjoner til ideologien ”girl power.” Uttrykket har sitt opphav i den feministiske bevegelsen ”riot grrrl,” som ble etablert i punkkulturen i Olympia, Washington og i Washington D.C. i USA tidlig på 90-tallet. Dette var jenter som var lei av at menn i stor grad utgjorde og styrte den alternative musikkscenen, og startet derfor sin egen scene hvor jenter og kvinner selv kunne delta. Girl power ble noen år senere et slagord for den populære jentegruppa Spice Girls, og ble dermed brukt i flere kommersielle sammenhenger. Dette ble sett på som et paradoks fordi riot grrrl-bevegelsen var en anti-forbrukskultur. Girl power har imidlertid utviklet seg til en kompleks diskurs som har blitt brukt om vidt forskjellige kulturelle fenomener, som alle har til felles at jenter tar initiativ og gjør ting på sine egne premisser.

Tematikk rundt feministisk girl power, pakket inn i ungdomsfilmens sjangermal er noe av det som i mine øyne gjør *Juno* og *Whip it* til interessante filmer. Jeg vil i denne oppgaven finne ut hvordan disse elementene påvirker fremstillingen av filmenes jenteprotagonister.

1.2 Problemstilling

De kvinnelige protagonistene i *Juno* og *Whip it* har blitt beskrevet som både nyskapende og originale jentekarakterer. De er begge selvsikre og uavhengige jenter med såkalte alternative interesser. Men er disse fremstillingene så nyskapende som flere hevder, og i hvilken grad utfordrer *Juno* og *Whip it* konvensjonelle representasjoner av jenter på film? Og kan individualiteten og uavhengigheten disse karakterene formidler sies å være et uttrykk for girl power-ideologien? Jeg vil finne ut hva som karakteriserer jenterepresentasjonene i *Juno* og *Whip it* ved hjelp av to problemstillinger.

- 1) I hvilken grad skiller fremstillingene av hovedkarakterene i *Juno* og *Whip it* seg fra konvensjoner knyttet til amerikansk ungdomsfilm og tidligere jenterepresentasjoner?

2) *Hvordan formidler jentekarakterene den feministiske ideologien girl power?*

Den første problemstillingen er mer omfattende enn den andre og krever følgelig mer plass i oppgaven, noe som vil gjenspeiles i både teori og analyse. Jeg vil gå nærmere inn på oppgavens utforming senere.

1.3 Begrepsavklaringer

Jeg vil nå ta for meg enkelte begreper som står spesielt sentralt i analysen: *sjanger*, *karakter* og *stereotyper*. Andre begreper vil også være viktige i den kommende analysen, som blant annet *representasjon*, *girl power* og *empowerment*. Disse vil bli presentert i passende kontekster senere i oppgaven som vil gi dem en bedre ramme for forståelse.

1.3.1 *Sjanger*

”Genre” (sjanger) er opprinnelig et fransk ord som betyr ”type” eller ”slag” (Bordwell og Thompson 2004:108). *Sjanger* refererer til typeinndelinger av filmer. Filmer som plasseres i samme sjangerkategori innehar en felles identitet som bestemmes av visse fellestrekk. Når disse kjennetegnene repeteres i flere filmer blir de til *sjangerkonvensjoner*. Konvensjonene kan blant annet involvere plot-elementer, filmteknikker eller tematikk (ibid:110). Diskusjoner omkring sjangerfilm har tradisjonelt foregått i relasjon til kommersielle filmer, og spesielt Hollywood-film (Neale 2000:9). Barry Keith Grant gir denne korte definisjonen på sjangerfilm:

Stated simply, genre movies are those commercial feature films which, through repetition and variation, tell familiar stories with familiar characters in familiar situations (Grant 2003:xv).

Sjangerfilmer svarer til publikums forventninger til dem ved å repetere de nevnte konvensjonene. Andrew Tudor mener at sjangerforestillinger også er et sett av *kulturelle* konvensjoner: ”Genre is what we collectively believe it to be” (Tudor 2003:7). På denne måten kan sjangere være med på å reflektere kulturelle og sosiale faktorer. I likhet med kultur utvikler sjangere seg. En sjanger har aldri en fastsatt definisjon, dens konvensjoner vil istedenfor forandre seg kontinuerlig. Ofte vil en sjanger blande karakteristikk fra andre sjangere og danne nye kategorier og subsjangere (Bordwell og Thompson 2004:116).

1.3.2 Karakter

Kommersielle sjangerfilmer faller innenfor den nevnte fortellerstilen ”classical Hollywood cinema.” Dette begrepet benyttes blant annet av Bordwell og Thompson, som videre forklarer hvordan en slik dramaturgi benytter seg av ”individual characters as causal agents” (2004:89). Karakterer står altså i sentrum for den dramaturgiske utviklingen og påvirker handlingsforløpet gjennom sine valg. Mitt fokus i denne oppgaven vil ikke være hvordan karakterer fungerer som ”agents for cause and effect” (ibid:72), men hvordan karakterer presenteres og fungerer som representasjoner. Karakterer har sine sett av kjennetegn som definerer dem. Filmkarakterer blir delvis definert med utgangspunkt i sitt miljø, for eksempel de fysiske omgivelsene de befinner seg i, klær og eiendeler (Michaels 1998:11), men også gjennom flere filmatiske aspekter:

By such commonly recognized techniques as dialogue, casting, generic conventions, acting, costuming, and mise-en-scène are characters *presented* in the cinema (ibid:11).

I relasjon til hvordan karakterer presenteres er *representasjon* et relevant begrep, noe jeg vil komme nærmere inn på i det påfølgende delkapitlet som tar for seg oppgavens metodologi. Karakterfremstillingen kommer også an på om karakteren er en bifigur eller hovedkarakter. Hovedkarakterene, *protagonistene*, er de viktigste karakterene i historien og vil derfor være ”rundere” og mer komplekse enn mindre viktige karakterer, som er ”flate” og har en tendens til å presenteres som stereotype (Phillips 1999:24). Selv om min kommende analyse vil ha filmenes protagonister som hovedfokus vil jeg nå gå nærmere inn på *stereotyper*, siden det er et definerende aspekt ved den amerikanske ungdomsfilmene og vil bli et gjennomgående begrep i denne oppgaven.

1.3.3 Stereotyper

Begrepet *stereotyp* har gresk opprinnelse, fra *stereo* - ”fast” og *typos* - ”form.” Walter Lippmann var en av de første moderne teoretikerne som brukte begrepet, i *Public Opinion* fra 1922. Han forklarer stereotypi som en forenkling definert av kulturen (2007:81) og at de stereotype formene i stor grad kommer fra ”our moral codes and our social philosophies and our political agitations” (ibid: 83). En stereotypi er altså en generalisering og en forenkling med utgangspunkt i sosiale og kulturelle koder. Richard Dyer mener at en er nødt til å strukturere informasjon for å ha oversikt over og gi mening til samfunnet. Stereotyper er altså forenklete representasjoner av virkeligheten. I mediefiksjon er de en underkategori av karakterer og defineres av sin sosiale funksjon (Dyer 2002:12). De har først og fremst en

estetisk funksjon og er strukturert ved hjelp av noen få, lett gjenkjennelige karaktertrekk. Den stereotype karakteren utvikles ikke nevneverdig i løpet av fortellingen (ibid:13).

1.4 Metode

Filmer er kulturelle objekter som på ulike måter reflekterer tiden de er laget i. Jeg vil i denne oppgaven se på film som tekst, og *tekstanalyse* er metoden jeg vil benytte meg av. Tekstanalyse er vanligvis fortolkende med et mål om å spore latente meninger i en tekst. Denne praksisen kommer fra tradisjoner i litteraturkritikk og kunsthistorie. Spørsmålene i denne sammenhengen er kvalitative, hvor et av målene er å finne ut hva innholdet i en tekst egentlig handler om og hvordan teksten er organisert (Larsen 2002:119). En analyse kan enten fokusere på detaljer ("particulars") eller generelle trekk ("generalities") ved en tekst. Generaliteter etableres med utgangspunkt i detaljene, og analysen av detaljene forutsetter kunnskap om generalitetene (ibid:118). Den vanligste fremgangsmåten i medieforskningen har vært studiet av regelmessigheter og mønstre som kjennetegner et større utvalg av tekster. Vi analyserer med andre ord ikke enkelttekster for seg selv, men finner mening i dem ved hjelp av andre lignende tekster. Følgelig vil jeg i denne oppgaven analysere to filmer med utgangspunkt i sjangeren disse tilhører (ungdomsfilm), for å kunne sette filmene og deres karakterfremstillinger inn i et mønster. Selv om min tekstanalyse nærmere bestemt vil kunne kategoriseres som en *sjangeranalyse*, er det *hovedkarakterene* som vil være oppgavens hovedfokus.

I *Understanding Film Texts: Meaning and Experience* presenterer Patrick Phillips en metode for *karakteranalyse*, og setter opp et sett av fem spørsmål som handler om hvordan karakterer på film blir konstruert og forstått (2002:63) (de følgende spørsmålene er oversatt av meg):

- 1) *Hvordan blir karakter(en) konstruert visuelt?*
- 2) *Hvordan blir karakter(en) konstruert gjennom dialog?*
- 3) *Hvordan blir karakter(en) konstruert gjennom utførelse/handling?*
- 4) *Hva er det betydningsfulle ved posisjonen vi er plassert i når vi som tilskuere responderer til en karakter?*
- 5) *I hvilken grad er vår respons på karakteren utenfor kontroll for dem som lager filmen?*

Jeg vil legge vekt på de *tre første spørsmålene*, som handler om konstruksjonen av karakterer, i min analyse av fremstillingen av de to jenteprotagonistene i *Juno* og *Whip it*. I tillegg til dette grunnlaget, vil jeg også se på filmatiske aspekter som mise-en-scène, kinematografi og

lydbruk i analysen. Jeg vil nå gå nærmere inn på de tre aspektene tilknyttet karakterkonstruksjon.

Måten vi tolker og gir mening til en *visuell* representasjon starter med at vi responderer på "the simple physical 'presence' of the image" (Phillips 2000:65). Tolkningen tar utgangspunkt i den fysiske personen og hva den har på seg; personens posering; og animeringen den skaper (ibid:66). Deretter vil tolkningen forankres i en sosial og kulturell kontekst, som begynner med en persons karakteristikk som betegner han/henne: "[s]ome characteristic or characteristics will denote the 'whole' person – this may be some aspect of their dress or hairstyle, for example" (Phillips 2000:65). Videre kan denne personen fungere som en representant for en gruppe av mennesker og deres måter å være på. Vi går altså fra en person til en idé eller et sett av idéer (ibid:65). Dette kan knyttes til stereotyper. En stereotype konstrueres ved hjelp av et etablert sett av kjennetegn ved det som skal representeres, som gjør det lett å plassere karakteren i en kategori av personer eller i en kulturell tilhørighet (ibid). I tillegg til *karakterens* visuelle faktorer, vil jeg i analysen også se på filmens øvrige visuelle innhold, *mise-en-scène*. *Mise-en-scène* beskriver alt som kan sees i kameraets ramme, inkludert skuespillerne, scenografi og lyssetting (ibid:35).

Nest etter en films visuelle komponenter vil det være nærliggende å analysere filmens lydbruk. For en karakteranalyse vil *dialog* og tale være det mest sentrale. Viktig informasjon om historien og karakterene blir ofte formidlet verbalt (Phillips 2000:34). Det varierer hvor mye man er avhengig av dialoginformasjon, noen analyser vil basere seg tungt på dialoger, mens andre ikke vil gjøre det i det hele tatt. Generelt kan seeren lære mye om en karakter gjennom dens talemåte og ordvalg. Også karakterens relasjon til andre karakterer vil komme frem i dialoger (ibid:70). Det er imidlertid vanskelig ta for seg dialog uten å samtidig se på skuespillet og måten karakteren handler på.

Realistisk fortellende film, slik Hollywood-film kategoriseres, prøver å skape realistiske fremstillinger av virkeligheten. Patrick Phillips forklarer fremgangsmåten på følgende måte:

Narrative realist cinema [...] clearly tries to create the fictional illusion of the 'real' using a certain performance style and a form of film language that appears to correspond to a natural way of seeing (Phillips 2000:74).

Skuespillerens *utførelse* av en karakter og spillestil er avgjørende for hvorvidt seeren ser på representasjonen som troverdig. En filmskuespiller vil ofte "personifisere" karakteren. Istedenfor å bygge karakteren ved å benytte seg av et repertoar av stemmer og kroppspråk, vil

hun heller *være* karakteren, som på engelsk kalles å "em-bodie" en rolle (Phillips 2000:61), fra "embodiement" som handler om å virkeliggjøre og utforme. Ofte blir en slik virkeliggjøring av en karakter skapt gjennom improvisasjon (ibid:74). Her er selvfølgelig det visuelle helt sentralt: "[m]eaning is powerfully contained in the visual performances, especially body language" (Phillips 2000:75). I min analyse vil jeg i større grad fokusere på karakterenes spesifikke handlinger, og dernest kroppsspråk. Jeg vil både tolke den individuelle karakteren og knytte den opp mot jenterepresentasjon i en generell forstand. Nå følger en presentasjon av konseptet *representasjon*.

Representasjon handler om hvordan en samfunnsgruppe defineres og presenteres i kulturelle kontekster. Hvordan en gruppe blir representert handler ifølge Richard Dyer primært om hvordan medlemmene av denne gruppen ser på seg selv og sine likemenn, og hvordan de definerer seg selv i forhold til resten av samfunnet (2002:1). Dyer legger vekt på tre punkter i sin forklaring av representasjon som konsept. For det første, 1) fører representasjoner med seg en bruk av koder og konvensjoner av de tilgjengelige kulturelle formene av presentasjon; 2) kulturelle former har ikke alenestående, bestemte meninger, men blir tolket på ulike måter; 3) det som er "re-presentert" i representasjoner er ikke en direkte virkelighet i seg selv, men andre representasjoner (ibid:2). Peter Larsen skriver at representasjon brukes som et begrep for alle tegnrelasjoner. Han forklarer koblingen mellom tegn og objekt som en oversettelse som er sosialt tilpasset, der representasjon oversetter objektet. Objektet er likevel bare en representasjon i visse tilfeller. Larsen forklarer dette med at representasjonen til dels er en henvisning til objektet, og til dels en fortolkning av objektet (1999:24). Hvordan man tolker objektet avhenger av hvilke konvensjoner som er knyttet til tegnet. Konvensjonene er representasjonens forutsetning, så vel som dens begrensning. Slik lages det rammer for *hva* som kan representeres og *hvordan* det kan representeres (ibid:25). Simon Lindgren refererer til Stuart Hall som forklarer representasjon som en meningsproduksjon gjennom språk, diskurser og bilder, og hvordan representasjon kobler mening og språk til kultur. Representasjon kan ifølge Hall referere både til det å beskrive og til det å symbolisere (Lindgren 2009:57).

I tekstanalyse er metode og *teori* ofte overlappende, og det er vanskelig å snakke om fremgangsmåte uten å samtidig snakke om perspektivene man bruker. Jeg vil bruke teori om amerikansk ungdomsfilm, og spesielt det som er knyttet til fremstillinger av tenåringsjenter, for å identifisere sjangerens konvensjoner. Oppgavens primære analyse vil som nevnt diskutere fremstillingen av hovedkarakterene Juno og Bliss, og deres relasjon til de nevnte konvensjonene både i tilknytning til karaktertyper og tematikk. Jeg vil først og fremst ta

utgangspunkt i konvensjoner knyttet til amerikanske ungdomsfilmer fra 80-tallet og senere, men jeg vil også trekke inn tidligere teorier der det måtte være relevant for analysen. I tillegg vil jeg legge vekt på de konvensjonene som har vært vanlig i *kommersiell* ungdomsfilm, men jeg vil også sammenligne disse med uavhengige ungdomsfilmer for å tydeliggjøre kjennetegnene. Jeg vil videre benytte meg av teori om *girl power* og *feministisk empowerment*. Her vil jeg presentere hva som kjennetegner girl power-diskursen og hvordan denne har blitt benyttet i filmteoretiske analyser. Dette vil legge grunnlaget for analysen av hvordan girl power-ideologien er uttrykt gjennom filmenes jentekarakterer. Denne analysedelen vil ikke gå like tett på filmtekstene, men ha et overgripende kulturelt og ideologisk perspektiv.

Det er i utgangspunktet ønskelig at analysene av begge filmene skal ha det samme teoretiske grunnlaget. De teoretiske perspektivene vil imidlertid benyttes ulikt i analysene av de to, grunnet forskjeller i filmene som legger opp til ulike diskusjoner. *Whip it* aktiverer mest av det teoretisk metodiske utgangspunktet knyttet til ungdomsfilmteori og Phillips' analysemetode, mens *Juno* inviterer til et større fokus på subkultur og jentekultur, i tillegg til drøfting rundt ungdomsfilm-konvensjoner. I analysen av *Juno* vil jeg også benytte meg av en tekst som direkte diskuterer den aktuelle filmen: Jessica L. Willis' "Sexual Subjectivity: A Semiotic Analysis of Girlhood, Sex, and Sexuality in the Film *Juno*" (2008). Jeg har valgt å benytte meg av denne artikkelen fordi jeg mener den inneholder noen viktige perspektiver omkring *Juno* som en jenterepresentasjon og fremstillingen av jenters seksualitet, noe jeg vil bygge videre på i min analyse.

1.5 Oppgavens disposisjon

Oppgavens struktur er bygget opp med utgangspunkt i mine to problemstillinger. Derfor har jeg valgt å dele opp både teoridelen og analysedelen i to kapitler hver. Det første teorikapitlet, kapittel 2, tar for seg teori og begreper om ungdomsfilm. Jeg vil først gi en generell introduksjon til sjangeren, før jeg går nærmere inn på vanlige karaktertyper, og deretter til sjangerens vanlige temaer. Teoriene som presenteres i dette kapitlet vil være grunnlaget for det første analysekapitlet, kapittel 4. Her vil jeg altså analysere filmenes karakterrepresentasjoner med utgangspunkt i ungdomsfilmteori. Jeg vil ta for meg én film av gangen i hvert sitt underkapittel. Det andre teorikapitlet, kapittel 3, presenterer teori omkring girl power-diskursen, feminisme og jentefilm. Denne teorien blir i første rekke aktivisert i det siste analysekapitlet, kapittel 5, hvor jeg vil analysere hvordan girl power og feministisk empowerment kommer til uttrykk i de to filmene. Her har jeg valgt å gjøre en felles analyse

av filmene. Noen temaer og teoretiske aspekter overlapper delvis mellom de ulike kapitlene, men jeg har likevel valgt å todele teorien og analysen på denne måten for å få oppgaven mer oversiktlig. Siden jeg vil legge mest vekt på den første problemstillingen, har jeg valgt å bruke mer plass på teorien og analysen som tilhører denne (kap. 2 og 4), mens teori- og analysekapitlene som vil besvare den andre problemstillingen (kap. 3 og 5) vil ta mindre plass i oppgaven.

Kapittel 2 – Teori: konvensjoner i den amerikanske ungdomsfilm

2.1 Introduksjon

Ungdomsfilm kan defineres som en sjanger på grunnlag av sentrale fellestrekk, som at de har tenåringer i hovedrollene og tar opp temaer som angår ungdom. Mange filmteoretikere vil også hevde at filmene må rette seg mot ungdom som målgruppe for å tilhøre sjangeren. Det finnes dog ulike meninger om slike spesifikasjoner. En mer spesifikk sjangerdefinisjon av ungdomsfilm er imidlertid vanskelig å gjøre, siden ungdomsfilmer ofte kombineres med flere subsjangere: drama, komedie, horror, romantikk, science-fiction etc., som alle har ulike sjangerkarakteristikker.

Det var først etter at *tenåring* ble et eget begrep på 50-tallet, og ansett som en egen gruppe, at ungdomsfilm virkelig ble populær og tok form. Filmer som *The Wild One* (1954) og *Rebel Without a Cause* (1954) viste ungdom og deres kultur på deres egne premisser i større grad enn tidligere, og satte for alvor i gang utviklingen av ungdomsfilm som en sjanger. Fokuset på tenåringer har økt siden den tid, og i 1980-årene steg produksjonen av ungdomsfilmer raskt. Denne veksten kan blant annet sees i sammenheng med at tenåringer ble ansett som en stadig viktigere forbrukergruppe.

Flere studier har blitt gjort av ungdomsfilm opp gjennom årene, men det er spesielt tre bøker som har blitt ansett som viktige de siste tiårene og som blir referert til i større grad enn andre. Den første dyptgående studien av ungdomsfilmer regnes å være *The Cinema of Adolescence* (1985). Her analyserer David Considine en rekke filmer fra 1930- til 1980-årene med fokus på temaene familie, skole, kriminalitet og seksualitet. I likhet med Considine utforsker Jon Lewis sjangeren historisk i *The Road to Romance and Ruin – Teen Films and Youth Culture* (1992). Bokens fokus er på ungdomskultur og tar opp temaer som fremmedgjøring, kriminalitet, opprør, seksualitet og forbruk. Timothy Shary går også historisk til verks i *Generation Multiplex* (2002), som presenterer analyser av en rekke ungdomsfilmer fra 1980 til 1999. Hans mål med studien er å finne ut hvordan denne ungdomsgenerasjonen ble representert i amerikansk film og hva disse representasjonene forteller om ulike fenomener i oppvekst-prosessen ("coming of age"). Han mener at en rekke undersjangere og karaktertyper har utviklet seg med alle de ulike filmene som kategoriseres som ungdomsfilm. Shary beskriver i tillegg ungdomsfilmene ved hjelp av sjangerkonseptet, og identifiserer seks ulike undersjangere i Hollywoods ungdomsfilmer: horrorfilmen, vitenskapsfilmen, sexkomedien, det romantiske melodramaet, ungdomsforbryter-dramaet og skolefilmen.

Jeg vil nå benytte meg av de ovennevnte analysene, samt andre teoretiske bidrag, i en introduksjon av ungdomsfilmens konvensjoner. Først vil jeg utdype ungdomsfilmens hang til stereotype karakterer og introdusere tre vanlige karaktertyper. Deretter vil jeg se nærmere på noen sentrale temaer som preger sjangeren. Jeg har valgt å fokusere på de aspektene ved ungdomsfilmen jeg anser som relevante for min senere analyse.

2.2 Den amerikanske ungdomsfilmens stereotype karakterer

I de fleste kommersielle, amerikanske ungdomsfilmer vil karakterene være et viktig etableringsgrunnlag for selve sjangeren, og derfor benyttes stereotyper hyppig. Det er selvfølgelig en viss forskjell på fremstillingen av hovedkarakterer og bifigurer. Hovedkarakterer blir som nevnt presentert på en mer sammensatt måte, men også disse blir ofte plassert i et karaktertype-system med utgangspunkt i stereotyper. Ungdomsfilmens karaktertyper strekker seg fra atleten, nerden, rebellen, forbryteren til frikeren m.fl. Disse blir i stor grad fremstilt stereotypisk med bestemte karaktertrekk som seeren umiddelbart gjenkjenner. Atleten er maskulin og attraktiv, og blir ofte fremstilt som noe uintelligent, nerden har briller og er smart, men takler ikke sosiale koder, rebellen motsetter seg autoriteter, forbryteren gjør farlige ting som å kjøre motorsykel eller utføre kriminelle handlinger, mens frikeren har alternative interesser og bryr seg lite om hva andre synes. Jentestereotyper har en tendens til å bli satt opp mot hverandre i dikotomier: den gode vs. den slemme jenta, ludderet vs. jomfruen, den populære vs. den upopulære etc. Hovedkarakteren vil som regel alltid tilhøre den gode, jomfrusiden av dikotomien, om hun måtte være populær eller upopulær.

Ofte når man hører ordet ungdomsfilm er det den karakteristiske high school-filmen (skolefilmen) mange tenker på. Dette er en subsjanger som muligens anses som den mest karakteristiske ungdomsfilmtypen. Det kan derfor være nyttig å bruke high school-filmen som utgangspunkt for en presentasjon av de vanligste karaktertypene i den amerikanske ungdomsfilmen. Skolen fungerer som et slags miniatyr av samfunnet, der hver og en defineres ut ifra hvilken sosial klasse de tilhører (Considine 1985:113). Det er her de sosiale strukturene dannes og får følger for hvordan ungdom ser på seg selv og andre. David A. Kinney forklarer hvordan elevene selv konstruerer de sosiale merkelappene:

The social-type labels are symbolic expressions invented by the students, and the labels imputed to different crowds connote the members' central characteristics and favored activities (e.g., athletics, academics, music, delinquency, drug use) (Kinney 1993:23).

I high school-filmen blir skolens sosiale skillelinjer konkretisert gjennom stereotype karakterer, hvor dikotomien mellom de populære og de upopulære elevene er viktigst. Jeg vil starte med en gjennomgang av den fremste representanten for den upopulære gruppen, nemlig *nerden*. Deretter vil jeg gå videre til *frikeren*, som ofte er vanskelig å plassere i popularitetshierarkiet. Til slutt vil jeg se på versjoner av den *populære* karakteren. Valget falt på disse karaktertypene fordi de har stor utbredelse i Hollywoods ungdomsfilmer, samtidig som de er relevante for min videre analyse. I presentasjonen av hver av disse vil jeg først skrive generelt om karaktertypen, for så å si noe mer spesifikt om jenteversjonen av karakteren.

2.2.1 *Nerden*

Nerden er den sosialt utilpassede karakteren i ungdomsfilmen, en person som ikke behersker de sosiale kodene like godt som sine medelever. Nerdens fremste fortrinn er å være skoleflink og dermed blir livet viet (frivillig eller ufrivillig) til akademisk. Han/hun blir ofte presentert gjennom utseendemessige stereotypiske trekk, "usually recognizable by his large eyeglasses and mismatched clothes" (De Vaney 2002:203).

I 80-tallets representasjoner hadde nerdene som regel valget mellom å gå under eller å forandre seg. Måten nerden får aksept på er ved å gi opp sider ved sitt akademiske liv, ved å for eksempel bli med på et idrettslag, forelske seg, begå en forbrytelse etc. (Shary 2002a:32). Med karakteren Brian i *Breakfast Club* (1985), ble bildet av nerden noe modifisert siden han godtar sitt stempel som nerd og oppnår uavhengighet. Flere nyskapende representasjoner kom på 90-tallet da nerden ble mer sosialt akseptert: "each typically advocates a transformation from the shyness associated with intellect and difference to characteristics that offer greater social acceptance, even if that acceptance isn't achieved" (ibid:37). I både 80- og 90-tallsfilmene legges det vekt på forvandlingen av nerden, men denne blir mer komplisert på 90-tallet. Forvandlingen skjedde som regel på den samme måten i ulike filmer på 80-tallet, hvor nerden går fra å være sjenert og utilpass til og bli populær. 90-tallets nerder ser tilsynelatende ut til å ha mer integritet, og anerkjenner sitt intellekt:

Nerds are always "told" to transform, that their present image holds them back from being socially accepted and that social acceptance is indeed more valuable than idiosyncratic individuality, but nerds are usually portrayed as being smart enough to realize the fallacy of this expectation (Shary 2002a:40).

I sin artikkel "From Nerds to Normals: The Recovery of Identity among Adolescents from Middle School to High School" (1993) skriver David A. Kinney om identitet hos ungdom, og

spesielt hos dem som betegnes som nerder, i overgangen fra junior high/middle school til high school. Han mener at elevene deles opp i to sosiale grupperinger ved førstnevnte lærested: de populære og de upopulære, hvor nerdene ikke overraskende havner i den sistnevnte kategorien. Det skjer dog en forandring i overgangen til high school, som ifølge Kinney også er overgangen fra sosiale hierarkier til en flatere struktur, hvor popularitet ikke lenger er like viktig. Elevmengden deles istedenfor opp i flere grupper, når vennegjenger dannes ut fra interesser. Slik dukker blant annet subkulturer opp (for eksempel kategorisert etter musikk), og vektleggingen på popularitet blir mindre:

[...] students entering high school confronted a more diverse social structure that consisted of a greater number of peer cultures and peer groups and in which the trendies' earlier monopoly on visibility and popularity was diminishing (Kinney 1993:29).

Mary Bucholtz skriver om den samme dikotomien, populær og upopulær, i “Why Be Normal?: Language and Identity Practices in a Community of Nerd Girls” (1999). Her spesifiseres det sosiale hierarkiet til to motstående grupper: *the jocks* (atletene), som har middelklasse-bakgrunn og streber etter høy utdanning etc., og *the burnouts* (slackerne), såkalte ”underachievers,” som har kurs mot en jobb etter skolen istedenfor høyere utdanning. Den eneste likheten mellom disse to gruppene er at medlemmene i hver av dem har som mål å være kule. Nerdene står på motsatt side av begge disse gruppene, siden de blir sett på som alt annet enn kule. En viktig skillelinje mellom nerdene og slackerne/atletene er deres måte å få selvtillit og anerkjennelse på. I motsetning til de sistnevnte som er opptatt av å være kule og moderne i samsvar med sine respektive gjenger, legger nerdene vekt på individualitet. Der atletene og slackerne må følge sine venners koder og regler, er nerdene i større grad sine egne herrer. Bucholtz forklarer det slik:

[...] being a nerd is not about being a failed Burnout or an inadequate Jock. It is about rejecting both Jockness and Burnoutness, and all the other forms of coolness that youth identities take (Bucholtz 1999:211).

Bucholtz ser i tillegg på nerdeidentitet hos jenter som en ressurs, et aspekt jeg vil komme tilbake til i det neste kapitlet.

Nerder i ungdomsfilmer er oftest mannlige karakterer og disse har visse stereotypiske trekk som jentenerdene ikke nødvendigvis har. Det mest vanlige er at den mannlige nerden presenteres som fysisk svak, sammenlignet med skolens atleter. I tillegg fremstilles de som sosialt uintelligente, mens jentenerdene bruker sin intelligens til sin fordel. Ifølge Timothy

Shary er den typiske guttenerden også jomfru eller seksuelt uvirksom. Intelligente tenåringsjenter blir derimot ofte fremstilt som attraktive for å unngå stereotypiske nerdekoder, i tråd med hvordan Hollywood konvensjonelt fremstiller tenåringsjenter (som pene objekter). Mannlige karakterers frykt for kvinnelig intelligens blir minimert ved at jentekarakterene blir representert med en form for "svakhet," som å være fattige, sjenerte, nevrotiske eller feministiske (Shary 2002a:33). Shary hevder også at de få jentene i film som er intelligente "må betale en pris" for sine intellektuelle egenskaper: gjennom selvforakt, ved at de blir latterliggjort, eller fryst ut av sine medelever (2002b:236). Shary skriver at nerdeguttene også blir straffet, men at de ofte kommer over dette og vinner respekt, samtidig som de opprettholder sin intellektuelle kapital. Filmene signaliserer derimot til jenter at intelligens er en byrde: "the few films that have attempted to celebrate girls gaining power through knowledge have not been celebrated at the box office (ibid)." Et vanlig aspekt ved representasjonen av jentenerder er transformasjonen fra "stygg andunge til vakker svane." Fokuset blir lagt på utseende og et konvensjonelt skjønnhetsideal, noe som nedvurderer intelligens som kilden til makt.

Den første filmen hvor vi ser et helhetlig portrett av en jentenerd er i *Welcome to the Dollhouse* (1996). Her er hovedkarakteren utradisjonelt nok en nerd som ikke er intelligent. Hun fremstår derfor som svært maktesløs, fordi hun verken kan tilegne seg respekt hos de smarte eller de populære:

[...] unable to capitalize on either smarts or savvy, the nerd girl must hope for change from without to gain a respectable place in society, since the changes she has made or will make from within are clearly not recognized by those around her (Shary 2002a:39).

Slik opprettholdes en idé om at jentenerder er miserable med mindre de forandrer utseende og interesser. Shary mener at flere representasjoner av jentenerder eller intelligente jenter i ungdomsfilmer viser at de ikke kan være like lykkelige som populære jenter som har popularitet og utseendet som første prioritet: "Portrayed as a nerd or not, the smart girl does not appear well-adjusted and happy, whereas less intellectual girls in other films do" (Shary 2002b: 237).

2.2.2 Frikeren

Jeg har vært inne på hvordan den vanligste sosiale klassifiseringen i ungdomsfilmer gjøres mellom de populære og de upopulære. Jeg har allerede tatt for meg den mest kjente karakteren blant de upopulære, nerden. En annen gruppe som står noe på utsiden av begge

disse kategoriene er de sære ungdommene, som de populære anser som outsiders¹, men som ser på seg selv som herrer over sin egen livsstil. Disse blir blant annet betegnet som rebeller, "freaks" eller "slackere" (Bucholtz 1999). Jeg vil her bruke ordet *frikere*² (en fornorsket versjon av "freaks") som en samlebetegnelse for alle de forskjellige outsiderne som presenteres i ungdomsfilmer.

Noen av frikerne definerer seg selv ut ifra spesielle interesser, for eksempel gjennom musikken de hører på. Denne formen for differensiering finner man også i det virkelige liv, som Kinney analyserer: "many students commented on the diversity of the high school, noting the existence of groups like the headbangers and punk rockers" (Kinney 1993:29). I TV-serien *Freaks and Geeks* (1999-2000) blir musikkinteressen brukt til å etablere de sosiale skillelinjene. Freaksgjengen her har dog ulike favorittmusikk: noen hører på punk, andre på klassisk rock, men de gjør alle et stort poeng av å skille seg vekk fra hippiene, som hører på mer "syrete musikk" og spesielt fra de kommersielle elevene som elsker discomusikk. Gjengen i *Freaks and Geeks* består både av gutter og jenter, noe som ser ut til å være vanlig også i filmer som omhandler tenårings-frikere.

Frikeren som en *rebellkarakter* har flere likhetstrekk med en annen karaktertype, forbryterkarakteren. Sharys måte å skille mellom rebellen og forbryteren på er gjennom opprørets grad av spissfindighet. Forbryteren kjennetegnes av åpenbare forsøk på opprør gjennom slåssing og kriminalitet som ofte tar en mer dramatisk og voldelig form. Rebellen opptrer på mer originale måter, og kjernen til opprøret har som regel grunnlag i den enkeltes problemer med skolens sosiale regler. Et fellestrekk ved rebellene er deres motvillighet til å tilpasse seg:

Rebels are best defined by what they don't do – conform – but if they are to make it in school (or society) they must find some means of surviving with their adamant individuality intact, which necessitates the sophistication of their techniques (Shary 2002a:50).

Den første mest åpenbare portretteringen av en jenterebell finner vi i *Breakfast Club* (1985), hvor Ally Sheedy spiller frikeren Allison, en stille jente som kler seg i svarte klær og gjør rare ting som å tygge på håret sitt. Allison fremstilles som nevrotisk og tilsynelatende med psykiske problemer, men som det vil vise seg at bare er en taktikk for å vekke

¹ "Person som står utenfor, ikke hører med til en bestemt krets. *Han følte seg som en o- i det miljøet*" (nob-ordbok.uio.no).

² "Person som er ukonvensjonell i klesdrakt og livsstil, og som ofte er i opposisjon til det etablerte samfunnet" (nob-ordbok.uio.no).

oppmerksomheten til sine ignorerende foreldre. Shary beskriver henne i følgende ordelag: "Alison's only solid quality is her cynicism: when another student wonders if they'll grow up to be like their parents, Alison delivers the memorable mantra, "When you grow up, your heart dies" (2002a:52). Portretteringer av fremmedgjorte tenåringer har vært gjort lenge før 80-tallet, og er kanskje den mest vanlige fremstillingen av ungdom gjennom tidene. David Considine var en av de første teoretikerne som gjorde en grundig analyse av konseptet:

In the delinquent stories, Hollywood inherits the legacy of its previous depiction of adolescence. Having systematically deprived its celluloid sons and daughters of positive images of parents and pedagogues, it found itself forced to turn them over to the pervasive influence of the peer group (Considine 1985:157).

De tidligste fremmedgjorte rebellene var nesten utelukkende guttorepresentasjoner, men flere jenter har blitt fremstilt på lignende måter på lerretet i de seneste tiårene. En nyere representant for jenterebellen finner vi i *10 Things I Hate About You* (1999). Hovedkarakteren Kat er en selvsikker jente som hører på rockeband med kvinnelige musikere og ser på seg selv som feminist. Hun har venner som er opptatt av kunst og andre alternative interesser. Dermed blir hun av de mer "normale" og populære på skolen, inkludert sin egen søster, sett på som en outsider - et stempel hun synes å trives relativt godt med.

Shary bruker også uttrykket "tough girls" om unge jenter som tar kontroll over sine egne liv ved hjelp av opprørske handlinger: "taking authority and demanding respect through often angry acts" (2002a:85). De tøffe jentekarakterene hadde i starten ofte en offerrolle, av typen "final girls," den siste overlevende i en skrekkfilm. Nittitallet så imidlertid en fornyelse av den tøffe jenterollen. Hun ble mer aktiv, selvsikker og definerte sin egen identitet. Deres aktiviteter har ofte kilde i en motstand mot patriarkalske verdier (Shary 2002a:110), noe Shary utdyper i følgende ordelag:

Tough girl films often become examinations of the tensions around young women declaring their independence from men and traditional gender roles and their seeking of a new cultural identity based on feminine ideals that have not been engendered by patriarchy (ibid:112).

Dette ønsket om selvstendighet og en egen kulturell identitet kan knyttes til ideologien om girl power, som jeg vil komme tilbake til i neste kapittel.

Sharon Ross analyserer to tøffe jenter, de unge action-heltene Xena og Buffy, henholdsvis fra TV-seriene *Xena: Warrior Princess* (1995-2001) og *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003). Hun forklarer at det tidligere var uakseptabelt å portrettere en kvinne som tøff, fordi hun samtidig ville bli sett på som ufeminin. Tøffe kvinneveroller ble derimot akseptert hvis

de ble fremstilt som relativt feminine og følgelig ikke like tøffe som menn. Ross påpeker imidlertid at denne begrensende definisjonen av ”tøff” har utvidet seg samtidig som feminismen har fått større innflytelse i samfunnet (Ross 2004:235). Tidligere var det også vanlig at den kvinnelige helten var sosialt isolert fra andre kvinner. Både Buffy og Xena får derimot hjelp og støtte fra sine respektive bestevenninner, Willow og Gabrielle. Et slikt søsterskap er også et viktig aspekt ved den nevnte girl power-diskursen.

2.2.3 Den populære

Den populære står øverst i skolens mer eller mindre kompliserte sosiale makt hierarki. Det er først og fremst i high school-filmer at den populære som karakter er tilstede, da popularitet er et av de viktigste temaene for skoleungdom. Timothy Shary forklarer at populariteten ofte blir bestemt ut ifra en kombinasjon av konformitet og opprørskhet, fordi de populære trenger aksept fra en rekke leire i skolen for å holde på sin posisjon (2002a:61). I amerikanske ungdomsfilmer er de populære selvsikre, fysisk attraktive, trendy og relativt velstående. Popularitet er også noe som aktivt må opprettholdes og flere filmer handler om kampen for å beholde populariteten. Dette er et vanlig stressmoment for de populære: ”school films depict the popular as having their own special problems, primarily related to stress of supporting their fragile image” (Shary 2002a:62). Jentekarakterene må ofte kjempe hardere for populariteten enn guttene. Shary mener at det å oppnå popularitet for jentekarakterene er mer komplisert for dem sammenlignet med guttene. Til tross for at denne kampen innebærer voldsomt stress må det: ”nonetheless *appear* natural and effortless” (forfatterens kursiv) (ibid:63).

Hvis den populære ikke er hovedkarakteren i en film fremstår hun som regel som utelukkende overfladisk og slem. Tankegangen om at ”the beautiful are the bad” (ibid:68) er et gjennomgående tema spesielt i filmer hvor den upopulære nerden til slutt seirer. Når derimot den populære er en av hovedkarakterene får tilskueren i større grad innblikk i den populære tankegang. Eksempler på dette ser vi i blant annet *Breakfast Club* og *Clueless* (1995). Den slemme versjonen av den populære har imidlertid blitt fremhevet i stor grad i populærkulturen det siste tiåret. Elizabeth Behm-Morawitz og Dana E. Mastro (2008) hevder at nyere amerikansk ungdomsfilm tenderer til å fokusere på såkalte ”queen bees” i sine fortellinger. Funnene deres viser ungdomsfilmens klare tendens til å vise gruppemiljøer som domineres av sosialt aggressive tenåringsjenter (Behm-Morawitz og Mastro 2008:133). Slik skapes en stereotyp versjon av tenåringsjenta som en ”mean girl,” en gruppe som blir belønnet for sin aggressive oppførsel (ibid:136). *Heathers* (1988), *Mean Girls* (2004) og lignende

filmer viser jentegjenger som gjør utspekulerte og slemme handlinger mot hverandre for å hevde seg selv og komme seg høyere opp på rangstigen i popularitet. I denne sammenhengen er det altså drama og krangler mellom jenter som står i fokus. Vi kan også bruke mean girls-betegnelsen på de populære jentene som hakker på nerder eller andre de anser som mindre verdige enn seg selv. Et slikt scenario er vanlig og nesten klisjépreget i Hollywoods ungdomsfilmer.

Et annet kjennetegn ved de populære er deres motebevissthet og deres rolle som trendsettere. De andre elevene ser opp til de populære mye på grunn av deres teft for mote og alltid perfekte utseende. Claire, "the princess," i *Breakfast Club* må til igjensitting fordi hun har skulket skolen for å dra på shopping. Hun har en moteriktig stil bestående av blant annet skinnjakke, skinnhansker og diamantøredobber. Den kanskje mest "mote-besatte" og overveldende ungdomsfilmen er imidlertid *Clueless*. I et av de første bildene vi får se av hovedkarakteren Cher bærer hun på store handleposer, og hun omtaler kjøpesenteret som et hellig sted hvor hun samler tanker og gjenvinner styrke. I tillegg er Chers store prosjekt å omgjøre den nye eleven Tai til en populær jente gjennom en "make-over." McCord beskriver henne slik: "Cher's image exudes an effortless, organic beauty and unique personal style" (2008:35).

Den populære ser vi noen ganger i en annen spesifikk karakterform: *atleten*. Det stereotypiske bildet av "the jock" i amerikanske ungdomsfilmer er av en mannlig karakter som er populær hos de fleste, dum, og intenst opptatt av sin idrettsgren. I likhet med andre i populær-kategorien er det firkantede bildet av atleten gjennomgående i bi-roller. Når atleten er en hovedkarakter ser vi imidlertid flere sider av han/henne. Ofte er dette et følsomt bilde av en ambisiøs og sympatisk person (Shary 2002a:69). Shary betegner den kvinnelige atleten som "the invisible female jock," siden svært få filmer har portrettert jentekarakterer med interesse for sport (med unntak av cheerleading). Shary identifiserer *The Next Karate Kid* (1994) som den første filmen før 2000 med en helhetlig representasjon av en jenteatlet. Han forklarer fraværet av kvinnelige ungdomsatleter med Hollywoods sjåvinistiske holdninger til kvinners evner:

The absence of female athlete roles may be easily blamed on the Hollywood tradition of casting young women as delicate and sexy coquettes, or alternatively tough rebels and delinquents, based on a chauvinistic attitude about women's capabilities compared to men's (Shary 2002a:70).

Senere har det imidlertid kommet flere filmer som fremstiller den kvinnelige tenåringsatleten. Eksempler på dette ser vi i de amerikanske filmene *Girlfight* (2000) og *Bring it On* (2000), i

engelske *Bend It Like Beckham* (2002) og i danske *Fighter* fra 2007. Men fortsatt er den kvinnelige atleten relativt usynlig i ungdomsfilmer.

2.3 Ungdomsfilmens tematikk

Det finnes et spekter av temaer og emner som går igjen i de mange filmene som faller innenfor sjangeren (amerikansk) ungdomsfilm. Siden ungdomsfilmer har et plot som dreier seg om tenårings liv og vinkles mot tenåringer som målgruppe, er temaene de tar opp (forhåpentligvis) temaer som ungdommer flest bryr seg om. Vanlige temaer i sjangeren er: kjærlighet - ofte den første kjærligheten; sex – særlig erfaringen med å miste jomfrudommen; opprør og konflikter med autoriteter; coming of age – prosessen med å bli voksen; tenåringsangst og fremmedgjøring fra samfunnet. Jeg vil nå ta for meg tre temaer som hyppig har blitt behandlet i ungdomsfilmer, og som også er de mest relevante for mine senere analyser: *opprør*, *coming of age* og *kjærlighet og sex*. Jeg vil presisere at disse temaene overlapper med hverandre og andre temaer i de fleste ungdomsfilmer.

2.3.1 Opprør - mot foreldre og samfunn

Opprør er et vanlig tema i ungdomsfilmer og har blitt behandlet av flere ungdomsfilm-historikere (bl.a. Considine (1985), Lewis (1992), Shary (2002a)). Siden tenåringer begynte å dukke opp på lerretet i Hollywood har det vært vanlig å vise deres behov for å gjøre opprør. James Dean og Marlon Brando står som de første kjente representantene for ungdomsrebellen, som hovedrolleinnehavere i henholdsvis *Rebel Without a Cause* (1955) og *The Wild One* m.fl. Siden den gang har rebeller og fremmedgjorte tenåringer vært en gjenganger i amerikanske ungdomsfilmer. Representasjonene av problemungdom har dog blitt mer gjennomførte de seneste tiårene ved at plottet i større grad går til kjernen av ungdommenes opprør. Noen tar tak i kompliserte, sosiale problemer eller familieproblemer. Det finnes selvfølgelig også flere filmer som fokuserer på selve opprørets handlinger uten å vise de bakenforliggende årsakene for disse.

[...] in the case of youth films in which the rebellion is more subtle or less deliberate, the narrative do not explore the reasons behind the protagonists' activities as much as they *celebrate* rebellion, and this is a charge that can be leveled against many of the "serious" films as well" (Shary 2002a:83).

Den vanligste betegnelsen på filmer som omhandler ungdomsopprør er på engelsk "youth delinquency films," hvor ungdom blir fremstilt som forbrytere ("delinquents"). Filmene tar ofte for seg vanskelige problemer som ungdom må takle. David Considine

beskriver Hollywoods ungdomsforbryter som fremmedgjort og fiendtlig, "adrift in a turbulent social sea with little prospect for rescue" (1985:157). Han mener at Hollywood-film som regel legger skylden for tenåringsens kriminelle løpebane på foreldre, familie, og et fremmedgjørende sosialt miljø.

Ungdomsfilmer som handler om opprør har ofte konflikten mellom tenåringen og foreldrene som kjerne, da opprøret står i kontrast til foreldrenes forventinger og moralske ståsted. Et av de første og beste eksemplene på ungdomsfilmer som har denne konflikten i sentrum er *East of Eden* (1954). Perioden denne filmen kom i etablerte foreldre som skyldige i tenåringsopprør: "While parental scapegoats were hardly a new target for filmmakers, they were singled out for blame as they had been in no other period" (Considine 1985:187). Siden den gang har tenårings opprør og konflikter med foreldre blitt behandlet hyppig. Foreldrene står ofte igjen som de eneste som ikke ser sine barns lidelser. Jon Lewis forklarer hvordan "The adults are so ridiculous, so hateful, so stupid, we hardly care what happens to them" (1992:41). Selv om ungdommene som regel må bære de verste byrdene gjennom filmen, og til og med står igjen med de dårligste utsiktene mot slutten, er det alltid de unge hovedkarakterene som blir presenter som de mest sympatiske. Lewis forklarer også opprør som en type protest mot det etablerte (voksen-)samfunnet.

Deviance and delinquency, then, is (seen as) a kind of ritual(ized) refusal, a form of inarticulate protest emblematic of larger problems the adult society is unable to reconcile (Lewis 1992:40).

Opprør kan også være en måte for ungdom å definere seg selv og oppnå en identitet på. Shary legger også til at en slik type oppførsel fører til ungdoms "sense of who they are in relation to the structural world around them and the adult life ahead of them" (2002:81). Perioden hvor ungdom lærer å kjenne seg selv i relasjon til det voksne livet blir kalt for *coming of age*, et tema jeg nå vil gå nærmere inn på.

2.3.2 *Coming of age*³

Coming of age-historien er svært vanlig i amerikanske ungdomsfilmer. Den handler om en ung persons inntreden i den voksne verden, hvor overgangsritualer og personlig utvikling står sentralt. Plotet i slike filmer kan for eksempel vise den første sex-opplevelsen, frigjøring fra foreldre eller opprør mot autoriteter. Med andre ord blander mange ungdomsfilmer coming of

³ Jeg har valgt å benytte det engelske begrepet "coming of age" i oppgaven, ettersom det ikke finnes et tilstrekkelig dekkende ord for det samme konseptet på norsk.

age-historien med andre subsjangre av ungdomsfilmen. Sarah Hentges forklarer hvordan coming of age til dels handler om å lære om seg selv som et individ og som medlem av et samfunn:

Today coming of age is not so much about incorporating myths and symbols of culture as it is about making sense of ourselves as individuals and as members of local and global societies in the midst of these often contradictory myths and symbols” (Hentges 2006:59).

Inntreden i det voksne samfunnet innebærer å lære seg nye koder og å tilpasse seg andre standarder. Samtidig er det viktig for ungdom å skille seg fra sine foreldres ideologiske ståsted: ”physical and ideological separation from parents is a necessary step for American adolescence” (Hentges 2006:68).

Coming of age i såkalte ”jentefilmer” (Hentges’ definisjon av ungdomsfilmer om/for jenter) handler ofte om karakterenes ”*empowerment*”⁴. Hentges skriver om ulike ”spaces of fantasy” i kommersielle ungdomsfilmer, som handler om hvordan jenter ønsker å leve ut sine drømmer. Hun nevner eksempler som ”Cinderella stories, makeover stories, and stories about ”making it” in the music or film industries” (Hentges 2006:69). Disse representerer dog en svak form for empowerment, noe Hentges beskriver som en ”empty form of girl power” (ibid:71), fordi fantasiene som promotes for jenter er nokså begrensede (ibid:69). Dette kan sees på som en tradisjonell og konvensjonell form for empowerment/frigjøring, som allerede er godtatt i storsamfunnet. I disse kommersielle jentefilmene om drømmer og fantasier finner vi også et sub-plot om en kjærlighetshistorie, som selvfølgelig alltid ender godt til slutt. Likevel er coming of age-aspektet ved å finne seg selv ofte viktigst i slike filmer.

Catherine Driscoll argumenterer for at ungdomsfilmer handler mindre om å vokse opp, men mer om ”the expectation, difficulty and social organization of growing up” (2011:66). Hun diskuterer også konseptet *overgangsrituale*, et ofte sentralt element i diskursen rundt coming of age, og begrunner hvordan dette fungerer på to ulike måter i ungdomsfilmen:

The first is as a ritual marking passage between different social states, like graduation ceremonies, or indicating an immanent change of this kind, like ’the prom’. And the second does not depend on any literal ’rite’ and might be more properly called an ’experience of limits’ (Driscoll 2011:66).

Den første handler om en formell form for overgangsrituale, en markering som skoleball og eksamensseremoni. Den andre typen overgangsrituale kommer i form av en sjelsettende

⁴ ”Empowerment” kan bl.a. beskrive en oppbygging av styrke og selvtillit hos enkeltpersoner eller en sosial gruppe. Jeg vil bruke det engelske ordet i mangel på et dekkende norsk ord. I denne oppgaven vil begrepet brukes i et kjønnsperspektiv, som i ”feministisk empowerment.”

opplevelse. En slik opplevelse kan for eksempel komme i form av den første kjærligheten eller den første seksuelle erfaringen.

2.3.3 Kjærlighet og sex

Kjærlighet er et tema som er tilstedeværende i nesten hver eneste film laget i Hollywood, også i ungdomsfilmene. Når det kommer til ungdom og *seksualitet* derimot, har dette vært et omstridt og til tider tabubelagt tema. Timothy Shary mener at trenden siden 1980 stort sett har vært å legge vekt på de positive sidene ved ung kjærlighet og de negative sidene ved ungt begjær og seksualitet, avhengig av når filmen er laget (2002a:210). Tidlig på 80-tallet var det størst fokus på det sistnevnte, da filmene viste ungdoms uforsiktige eksperimenteringer med sex, mens få filmer fokuserte på kjærlighetsdelen (Shary 2002a:211). De romantiske aspektene fikk derimot et oppsving på midten av 80-tallet, mye på grunn av John Hughes' filmer som *Sixteen Candles* (1984) og *Pretty in Pink* (1986). Noen få filmer handlet også om de mer alvorlige konsekvensene ved seksuell aktivitet, som graviditet og AIDS. Det vanlige plotet i 80-tallets ungdomsfilmene som handlet om sex viste tenårings opplevelse med og/eller planlegging av å miste jomfrudommen, et ikke overraskende plot-utgangspunkt da dette er et viktig overgangsrituale for tenåringer. Denne såkalte "sex-quest"-filmen tok av med *Fast Times at Ridgemont High* (1982). Filmer med dette handlingsmønsteret stoppet imidlertid å produseres fra 1986 til midten av 90-tallet, da de fleste i Hollywood unngikk å vise seksualitet i ungdomsfilmene (Shary 2002a:211). Istedenfor var det den uavhengige filmindustrien på midten av nittitallet som tok opp mer seriøse temaer omkring ungdom og seksualitet. Den mørke *Kids* (1995) fokuserte for eksempel utelukkende på problematiske sider ved sex. Denne typen film formidlet et kynisk og pessimistisk syn på ungdoms seksualitet, men også med realistiske sider. Selv om andre filmer på 90-tallet ikke viste et like pessimistisk syn som *Kids*, tok 90-tallsfilmene i større grad for seg seriøs tematikk i sex quest-filmer. På slutten av 90-tallet så man igjen den binære trenden med enten positive og romantiske kjærlighetshistorier eller mørkere portretteringer av ungdoms seksualitet (ibid:212).

Men 90-tallet så også tilbakekomsten av sex-komedien. *American Pie* (1999) representerte en ny type sex quest-film, definert som en *teen sex comedy*. Den var en av de første kommersielle ungdomsfilmene i nyere tid som også viste jenters nytelse av sex. Her er det dog gutter som innehar hovedrollene og man får i størst grad innblikk i deres tanker om og erfaringer med sex og seksualitet. Det mest nyskapende her er likevel at guttenes oppmerksomhet handler vel så mye om jentenes opplevelse og nytelse, som deres egen.

Filmen er imidlertid i større grad en fysisk komedie som vitser om flau opplevelser, enn en film som tar opp etiske aspekter. Roz Kaveney mener at de mannlige karakterene i filmen er "comically punished" når de oppfører seg sexistisk, "including their failure to understand that the girls and women in their lives are at least as much sexual beings as they are" (2006:138). Vi får likevel i liten grad innblikk i jentenes subjektive opplevelser av sex, med noen få unntak. Det er komedien som står i sentrum, og i stor grad på mannlige premisser. Det finnes imidlertid også filmer som handler om jenter som prøver å "kvitte seg med" jomfrudommen og hvor jenter er hovedpersoner, blant annet *Little Darlings* (1980) og *Fast Times at Ridgemont High*. Med unntak av den sistnevnte filmen er det dog få kommersielle ungdomsfilmer som tar for seg denne tematikken, ettersom kombinasjonen "jenter og sex" blir sett på som et tabubelagt tema. Jeg vil gå nærmere inn på dette aspektet i analysen.

Shary mener at sex-filmen eksperimenterer mer med hendelsesforløpet enn det kjærlighetshistorien gjør. Den sistnevnte varierer som regel over hindrene som står i veien for karakterenes kjærlighet. Mens sex-filmen behandler tenåringenes ulike motiver og grunner for å ha sex, og konsekvensene av disse (Shary 2002a:214). Kjærlighetshistoriens plot er ofte konstruert på følgende måte: gutt møter jente – gutt mister jente – gutt får jente tilbake. Kjærligheten mellom paret er alltid sterk og ekte. Det er derfor sjeldent interne og følelsesmessige konflikter som truer forholdet deres. Kilden til konfliktene er istedenfor eksterne faktorer. Ofte er det de unges familier som er kjernen til problemer, for eksempel ved at foreldrene prøver å kontrollere eller ødelegge barnas kjærlighetsforhold (Shary 2002a:214).

Youth films since 1980 that have employed the family as the oppressive mechanism to teen love have been fairly consistent in demonstrating that parents do *not* know best when it comes to young romance (ibid:215).

Selv om filmene sender et signal om at foreldrene alltid tar feil og den unge kjærligheten alltid er rett, er det ikke nødvendigvis slik at det ender med en lykkelig slutt. Trendene har gått opp og ned i forhold til om filmer ender med en lykkelig slutt eller ikke, men i majoriteten av romantiske ungdomsfilmer seirer kjærligheten. Nærmere bestemt den heteroseksuelle kjærligheten, ettersom de aller fleste kjærlighetshistorier i amerikanske ungdomsfilmer handler om hvite, heteroseksuelle par fra middelklassen.

2.4 Oppsummering

I dette kapitlet har jeg sett på hva som kjennetegner sjangeren ungdomsfilm og presentert noen sentrale teorier om den. Jeg har undersøkt hvilke konvensjoner som ligger til grunn for

kommersiell amerikansk ungdomsfilm. Jeg har blant annet presentert tre vanlige stereotype karaktergrupper: nerden, frikeren og den populære. Her har jeg sett på generelle trekk ved typene, og på hva som mer spesifikt kjennetegner jenteversjonene av disse. Deretter tok jeg for meg tre gjennomgående temaer i ungdomsfilmer: opprør, coming of age og kjærlighet og sex. Disse overlapper som regel med hverandre og/eller andre temaer i ungdomsfilmer. Teoriene vil stå som utgangspunkt for mine senere analyser i kapittel 4, hvor jeg også vil introdusere flere nærliggende teoretikere.

Kapittel 3 – Teori: jentefilm og girl power

3.1 Sentrale teoribidrag om jenterepresentasjoner

En rekke forskere som har skrevet om ungdomsfilm har hatt en tendens til å analysere ungdom som en homogen gruppe. Ofte fokuseres det mest på gutter og deres kultur, siden de fleste coming of age-filmer handler om gutter og er laget av menn. Jentene har imidlertid kommet sterkere frem med økningen av antall ungdomsfilmer, og flere studier av jentekultur og jenter på film har dermed kommet de siste tiårene. Et av de mest interessante teoribidragene om jentefilm er *Sugar, Spice and Everything Nice: Cinemas of Girlhood* (2002) som består av en rekke tekster om jenterepresentasjoner. Redaktørene Frances Gateward og Murray Pomerance mener at lite litteratur har konsentrert seg om jenteoppvekst ("girlhood") i film, til tross for at temaet har vært oppe i en rekke amerikanske filmer. Boken er delt inn i tre hoveddeler som ser på ulike aspekter ved jenter og jentekultur: coming of age, karaktertyper og empowerment.

Mary Celeste Kearney er en av bidragsyterne i samlingen med artikkelen "Girlfriends and Girl Power: Female Adolescence in Contemporary U.S. Cinema," som handler om jenters coming of age-prosess i nyere filmer (fra 90-tallet). Hun presenterer blant annet to hovedtrender i representasjonen av feministisk empowerment på film, som kan linkes til to ulike strategier for kvinnelig frigjøring i den såkalte andrebølge-feminismen⁵. Den første trenden er en utforsking av kvinnelig kraft ("power") gjennom en voksen kvinnelig karakter, som i tillegg til å være med i mannsorienterte sjangere og roller også har maskuline egenskaper som uavhengighet, lederskap og fysisk styrke. Den andre trenden vises i filmer som fremstiller to eller flere kvinner/jenter som oppnår selvtilitt og finner støtte gjennom vennskap med hverandre (Kearney 2002:131). Kearney legger vekt på viktigheten av å vise unge jenters homososialitet⁶ og dens mulige effekter (ibid:133), noe som kan knyttes til girl power-ideologiens fokus på søsterskap (utdypes nedenfor).

Sugar, Spice... konsentrerer seg som sagt også om karaktertyper. Ann De Vaneys karakteranalyse er en av de som knytter seg nærmest ungdomsfilmkategorien. De Vaneys gjør en analyse av flere av John Hughes' filmer som hun mener portretterer en såkalt "daddy's girl," som reproducerer et konformt bilde av den snille og uskyldige tenåringsjenta: "Hughes's

⁵ Andrebølge-feminismen er betegnelsen på den feministiske bevegelsen som startet på 1960-tallet. (Den første bølgen fant sted rundt det 20. århundreskiftet, som kjempet for bl.a. stemmerett). Andrebølgen kjempet for faktiske rettigheter (i praksis såvel som ved lov), likelønn og andre aspekter knyttet til arbeidsplassen, retten til å kontrollere sex/graviditet/fødsler og skilsmisse mm (britannica.com, søkeord: "the second wave of feminism").

⁶ Homososialitet betegner et forhold mellom personer av samme kjønn, som ikke er av romantisk eller seksuell art.

girls perform white, neconservative teen sex roles and offer a powerful invitation to girl viewers to do likewise” (De Vaney 2002:202). Grunnen for tilbakevendingen til dette 50-talls-jenteidealet i Hughes’ filmer mener De Vaney er en følge av en langvarig skepsis i Hollywood til å portrettere opprør og seksualitet hos tenåringsjenter. Det å vise spenningen mellom uskyldighet og seksualitet er preget av moralske overtoner (De Vaney 2002:203). Også homososialitet, som Kearney skriver om, er neglisjert hos Hughes. Ifølge De Vaney har jentene i Hughes’ filmer aldri nære vennskap med andre jenter, og jenters relasjoner til hverandre er begrenset til samtaler om gutter (ibid:208).

I *Pictures of Girlhood: Modern Female Adolescence on Film* (2006) fokuserer Sarah Hentges på jenters coming of age-prosess og jentekultur i film. Hennes mål er å se på ”the ways in which girls in these films negotiate the narrow expectations that mainstream U.S. culture dictates [...] [and] the ways in which this genre speaks to girls’ similar and disparate experiences of growing up in the U.S” (Hentges 2006:3). Boken tar for seg både kommersielle og uavhengige filmer og ser i tillegg til coming of age på aspekter som rase, klasse og seksualitet. I delen som omhandler seksualitet hevder Hentges at sex forekommer sjeldnere i kommersielle jentefilmer enn i kommersielle ungdomsfilmer generelt. I begge tilfellene er imidlertid seksualitet begrenset til hva som blir ansett som normen, nemlig heteroseksualitet (Hentges 2006:36). I jentefilmer er temaet nesten utelukkende knyttet til fortellinger om kjærlighet og romantikk, og heller sjelden til kontroversielle temaer som f.eks. graviditet (ibid). Hentges mener likevel at fremstillingen av seksualitet i jentefilmer har utviklet seg gjennom årene:

[...] from the rebellion against repression in the films of the 1960s to the open jokes and discussions found in the teen films of the ’90s, to the empowering narratives about sex and sexuality found in independent girls’ films (ibid:36).

Uavhengige filmer om jenter viser altså sterkere jenterepresentasjoner enn de ”mainstreame,” og har i flere tilfeller mer realistiske fremstillinger av jenters seksualitet. De kommersielle filmene kan synes å tone ned fokuset på sex til fordel for romantiske fortellinger, og noen av de er nesten uten hint til sex. Hentges mener at romantikken blir fremstilt som en ”empowering narrative,” selv om den hviler på gamle konvensjoner (ibid:42).

Mange av teoriene jeg har vært inne på ovenfor streifer innom girl power og tematikk omkring kvinnelig empowerment på film. Jeg vil nå utforske den brede girl power-diskursen, som både et akademisk og et filmteoretisk felt.

3.2 Girl power som en akademisk- og filmteoretisk diskurs

Girl power vokste frem som et begrep gjennom riot grrrl-bevegelsen på starten av 1990-tallet. Dette har siden utviklet seg til en teoretisk diskurs omkring jenter og jentekultur. Girl power blir ofte sett i sammenheng med en kontrasterende diskurs, kalt "Reviving Ophelia" eller "girls in crisis," basert på Mary Pipher's bok *Reviving Ophelia: Saving the Selves of Adolescent Girls*. Sammen med girl power har denne diskursen vært sentral i offentlige diskusjoner omkring jenter og jentekultur i vestlige samfunn de siste tjue årene. Jeg vil imidlertid ikke gå nevneverdig inn på girls in crisis-diskursen i denne oppgaven. Girl power etablerte seg som en *diskurs* i analyser og tekster om jenteoppvekst og jentekultur på 90-tallet. Det er viktig å presisere at girl power som idé snakkes om ut ifra to ulike kontekster. Den første, og tradisjonelt autentiske versjonen av girl power, representeres av riot grrrl-bevegelsen. Den andre er den kommersielle versjonen som utviklet seg på slutten av nittitallet, og som ofte blir assosiert med popgruppen Spice Girls og konsumerisme. Girl power som en helhetlig diskurs har imidlertid noen fellestrekk, og jeg vil ved hjelp av ulike teorier om girl power identifisere hovedidéene ved denne ideologien, samt vise hvordan den har blitt brukt i en filmteoretisk kontekst i analyser av tenåringsjenter og jentekultur på film.

3.2.1 Ung feminisme

Girl power blir ofte omtalt i sammenheng med feminisme og feministisk teori, mer spesifikt tredjebølge-feminismen og postfeminismen. *Postfeminismen* var en reaksjon på andrebølge-feminismen og fremmet idéen om at feminismen hadde lyktes i sin kamp for kjønnslikestilling. I dag står postfeminismen som en merkelapp for mange ulike teorier som utfordrer eldre feministiske diskurser (Genz og Brabon 2009:10-11). *Tredjebølge-feminismen* kom som et svar på andrebølgens mislykkede initiativer og motreaksjonene den fikk fra blant annet postfeministene. Istedenfor å kun fokusere på politiske rettigheter, tar tredjebølgen blant annet opp personlig-politiske temaer, skeiv teori og rase-problematikk. Tredjebølgen skiller seg også ut med en mer liberalistisk holdning til spørsmål om pornografi og prostitusjon enn det andrebølgen gjorde (Gillis, Howie, Munford 2004:2-3).

I *Young Femininity: Girlhood, Power and Social Change* beskriver Aapola, Gonick og Harris en antakelse om at unge jenter i dag ikke er like opptatt av feminisme og likestilling siden mange av de tidligere feministiske målene allerede har blitt nådd (Aapola o.a. 2005:194). De unge uttrykker allikevel sin egen form for feminisme. Den fokuserer i større grad på individualistiske aspekter i motsetning til kollektive, som har vært tradisjonen hos første- og andrebølge-feministene.

Often, young women are seen as preferring an optimistic, individual interpretation of their worlds, such that feminism is interpreted by them as an ideology about selfbelief and personal effort to overcome difficulties (ibid:195).

Med dette fokuset blir også løsningene på strukturelle problemer individuelle heller enn kollektive (Aapola o.a. 2005:196). Aapola o.a. mener at man kan dele denne nye, unge feminismen opp i tre hovedgrupper: ”power feminism,” ”DIY⁷ and grrrlpower” og ”the third wave” (ibid:201).

Power feminism kjennetegnes ifølge Aapola, Gonick og Harris blant annet av at den lager et klart skille mellom det personlige og det politiske. Den fokuserer på individuell empowerment eller enkeltsaks-grupper istedenfor én bevegelse. Økt makt og likhet for kvinner står i hovedsetet. Et annet viktig kjennetegn er at den tar avstand fra ”offer-feminismen” som var sentral hos andrebølgen og er dermed skeptisk til typen feminisme som fokuserer på menns makt og undertrykkelse av kvinner (ibid:202). *DIY and grrrlpower-feminisme* betegnet som ”jentefokusert” av Aapola o.a., siden den tar tilbake ordet ”jente” og fokuserer på unge jenters empowerment. Her blir igjen det personlige ansett som politisk, spesielt temaer som omhandler kropp og seksualitet. Unge kvinner blir i denne sammenhengen representert som sinte, handlende og i kontroll. De tar tilbake makten over seg selv. *The third wave* overlapper noen ganger med girl power-feminismen. Den vil også vike vekk fra makt/offer-rammen og jobber med å utvikle en feminisme som er mer individuell og komplisert, samt ”more ethnically, sexually and economically diverse” (Aapola o.a. 2005:205). Her er også kulturfeltet et stadig viktigere sted for feministisk aktivisme.

I en generell kontekst blir girl power-feminismen ofte sett på som en ”lett” form for feminisme, som heller kobles til kulturelle aspekter enn til politiske:

[...] because girl power is presented as the gentle, non-political and non-threatening alternative to feminism, it functions as a way for girls to identify girl positive feelings with a non-political discourse and to think about girlhood in cultural ways rather than as a space for social and political action (Taft 2001:4) (Aapola o.a. 2005:30).

Jessica K. Taft viser hvordan girl power kan uttrykke fire ulike former for mening og ser blant annet på girl power som *anti-feminisme*. Hun trekker frem Spice Girls som et eksempel på kvinner som distanserer seg fra feminisme og som mener at girl power er en ny måte for jenter å uttrykke seg på uavhengig av feminisme. Ifølge Taft blir feminisme fremstilt som noe

⁷ ”Do It Yourself” (DIY) betegner en etikk og en kulturell ideologi, som i dag forbindes med alternative musikkscener eller andre kulturelle miljøer, som står som alternativer til det moderne forbrukersamfunnet. Utdypes i kap. 3.2.3.

negativt av de nyeste promotørene av girl power, og samtidig koblet til en ikke-politisk agenda (Taft 2004:71). Taft mener også at girl power kan tolkes som et postfeministisk uttrykk. Hun etablerer her et skille mellom girl power-ideologien og feminismen. Tafts definisjon av postfeminisme uttrykkes også gjennom idéen om at feminisme ikke lenger er nødvendig. I den sammenhengen har man brukt girl power som et argument for at jenter har den makten de trenger og at de derfor må være fornøyde med sin situasjon (Taft 2004:72). Den tredje måten Taft ser girl power på, er som *individuell makt*, som igjen er et kjennetegn ved postfeminismen.

Oppsummert kan man si at girl power-feminismen både kan tolkes som postfeministisk og som tredjebølge-feminisme, sett ut ifra den spesifikke konteksten. Den tradisjonelle girl power-ideologien hos riot grrrl har stått nærmere andrebølge-feminismen med sin kollektive tilnærming og har senere blitt omtalt som tredjebølge-feminisme, hvor agendaer som ”det personlige er det politiske” har vært sentralt. Her har også individualitet vært viktig, men en annen type enn den postfeministiske individualiteten. Da Spice Girls frontet girl power-slagordet på slutten av nittitallet ble ideologien kommersialisert og sett i sammenheng med postfeminismen:

The postfeminist subject – in particular, the fashionable and marketable ’girl’ of Girl Power discourse – has been described in antithesis to second wave activists who publicly and collectively campaigned for feminist goals of female emancipation and equality (Genz og Brabon 2009:167).

Individualisme ble i denne sammenhengen knyttet til forbrukerkultur, og andre medieprodukter som *Ally McBeal* (1997-2002), *Sex and the City* (1998-2004) og *Bridget Jones’s Diary* (2001) ble representanter for postfeminismens frigjorte og liberale kvinner.

3.2.2 Individualitet

I *Young Femininity*.. beskriver forfatterne hvordan girl power anses som både kraftgivende og utnyttende: ”the view of girl power as collective and individual empowerment and the one that sees girl power as commercialized exploitation that furthers a neo-liberal agenda” (Aapola o.a. 2005:32). Begge formene har både kollektive og individuelle aspekter, men den sistnevnte og nyeste: Spice Girls-versjonen av girl power fremmet nok som sagt individualismen i større grad enn det riot grrrl og tradisjonelle former for feminisme hadde gjort tidligere. Aapola, Gonick og Harris sikter til den nyeste når de hevder at girl power-ideologiens popularitet skyldes at den ikke truer det mainstreames samfunnets status quo, fordi den reflekterer ”the ideologies of white- middle-class, individualism and personal

responsibility over collective responses to social problems” (ibid:30). Jessica K. Taft mener at populærkultur og medier har brukt girl power-diskursen for å fronte en individualistisk ideologi og at de samtidig overskygger betydningen av sosiale systemer. Den vanlige beskjeden magasiner og annonsører gir til jenter er ”du kan klare alt!” Et mantra som kan synes positivt i første omgang, men måten girl power blir promotert på viser ikke de viktige sosiale aspektene som rase, klasse, kjønn, seksualitet etc. (Taft 2004:74).

I avhandlingen ”“So very,” “So fetch”: Constructing girls on film in the era of girl power and girls in crisis” skriver Mary Larken McCord om hvordan de to hoveddiskursene for jenteoppvekst: girl power og girls in crisis, har skapt nye fortellinger for jenter, eksemplifisert i filmatiske representasjoner. Hun legger vekt på at girl power har blitt påvirket av patriarkalske- og konsumeristiske idealer. Slik sett har den såkalte makten i girl power blitt forvandlet til kun kjøpekraft (McCord 2008:5), et syn som støtter Aapola o.a. sin påstand om at girl power har blitt kommersielt utnyttet. Disse forbrukeridealene kommer blant annet frem i filmen *Clueless* som McCord gjør en analyse av, hvor hun mener at individualitet i stor grad skapes gjennom forbruk. Videre skriver hun at girl power fokuserer på individualitet:

Girl power’s focus on the individual as the sole subject or agent of change operates in concert with the pervasive neo-liberalism that characterizes much of U.S. culture (McCord 2008:40).

McCord mener at formen for empowerment som girl power representerer er en begrenset styrke fordi den er individuell og tidsbegrenset. Hun mener også at girl power, sammen med girls in crisis-diskursen, utelukker jentekulturer som innebærer systemiske former for forandring (McCord 2008:46). McCord viser imidlertid også eksempler fra serier og filmer, f.eks. *Veronica Mars* (2004-2007), som representerer den tradisjonelle formen for girl power og etoset til riot grrrl - ”which encouraged girls to make their own rituals and traditions rather than participate in tired routines which reinforce hierarchy, stereotyping, and consumerism” (ibid:85). Likevel er fremstillingene hun trekker frem preget av konformitet. Karakterene blir tydelig forstått som trygge og sympatiske jenter (ibid:76) med hvit middelklasse-identitet. Karakterene McCord beskriver er altså, til tross for sine formidlinger av feministisk empowerment, relativt homogene og representerer ikke mangfoldet av jenteidentiteter i samfunnet.

I *‘Girl power’: girls reinventing girlhood* (2009) presenterer Currie, Kelly og Pomerantz ulike former for girl power som uttrykkes i filmer og tv-serier om amerikanske tenåringsjenter. En av disse betegnes som ”girl power as new feminine toughness” og

beskriver tøffe jenter ("buttkicking girls") som innehar både fysisk og emosjonell styrke, men som også er konvensjonelt vakre og har feminine trekk. På 2000-tallet har tøffe, men også sexy, unge kvinner blitt fremstilt i filmer som *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) og *Charlie's Angels* (2000) og i tv-seriene *Buffy the Vampire Slayer* og *Veronica Mars*. Hovedkarakterene i de to sistnevnte seriene er tøffe og uavhengige jenter som ofrer seg selv for andre. Og ifølge forfatterne representerer disse karakterene "[an underpinning of] an ideology that is decidedly individualist and postfeminist" (Currie o.a. 2009:43).

3.2.3 DIY-ideologi

DIY står for "Do It Yourself" og er en kulturell ideologi med utspring i punk-scenen på 1970-tallet. Den oppfordrer unge mennesker til å skape noe eget på siden av det mainstreame samfunnets masseproduksjon av kultur. Dette idealet ble videreført i 80-tallets post-punk og hardcorescener og deretter i alternative musikkmiljøer på 90-tallet, som her fikk betegnelsen "indie" da artister bestemte seg for å gi ut sin egen eller andres musikk på uavhengige ('ind(i)ependent') plateselskaper. Denne ideologien var spesielt gjeldene på steder som Olympia, Washington og Washington D.C. hvor riot grrrl hadde sitt fotfeste. En spesifikk måte for jenter å uttrykke seg på i DIY-kulturer, var i første omgang å skrive fanziner (selvskrevne og selvdesignede, kopierte papirblekker). Disse var ofte personlige og feministiske, og uttrykte jenters syn på seg selv i samfunnet (Aapola o.a 2005:21). Aapola o.a. referer til Wendy Hesford som anser fanzinene som "critical sites for construction of social identities, noting how they may be marked paradoxically by the interplay of dominant and counterhegemonic discourses" (ibid:22). Ved siden av fanzine-produksjon var jenter aktive i blant annet å fotografere og å spille i band. Riot grrrl ble på den måten et alternativ til, og en reaksjon på "dominant representations of patriarchal girlhood by forging spaces in which girls and young women are empowered to resist and, moreover, to *produce* their own self-representation(s)" (Munford 2004:145).

I artikkelen "Girl Culture, Revenge and Global Capitalism: Cybergirls, Riot Grrls, Spice Girls" (1999), diskuterer Catherine Driscoll jentekultur via de populærkulturelle bevegelsene Spice Girls, Riot Grrls og Cybergirls, og hvordan disse står i forhold til radikal og politisk populærkultur. Hun bruker blant annet begrepet DIY-feminisme for å beskrive en fortsettelse på andrebølge-feminismen. Tiden med DIY-feminisme kjennetegnes av en mengde ulike former for feminisme, som er akkompagnert av ungdomskulturers gjør-det-selv-ideologi (Driscoll 1999:183). Driscoll mener også at denne formen for feminisme "re-articulate the tension between group identity and individualism which characterises late

twentieth-century feminism” (ibid:183). DIY-ideologien bidrar dermed til en forening av individualisme og kollektivismen i feminismen.

Currie, Kelly og Pomerantz (2009) presenterer som nevnt ulike former for girl power som uttrykkes av jenter på film og tv. En av typene går under betegnelsen ”girl power as rebellion” og handler om jenter som viser motstand mot konforme oppfatninger av femininitet, ved å uttrykke seg gjennom egne subkulturer som tar avstand fra den kommersielle kulturen. I beskrivelsen av dette refererer forfatterne direkte til riot grrrl-kulturen, som et eksempel på jenter som danner et subkulturelt fellesskap og motsetter seg det mainstreame samfunnets idealer. Disse jentene lager nye former for jentekultur ved å blande tradisjonelle feminin og maskulin symbolikk i klesstil og væremåte (Currie o.a. 2009:45). Dette er igjen et eksempel på DIY-kulturen. I riot grrrl-bevegelsen ble denne kulturformen en kilde til feministisk empowerment hos unge jenter, noe Currie o.a. omtaler som ”rebellious girl power” (2009:46). Denne typen girl power finner vi gjenspekt gjennom representasjoner i filmer og TV-serier fra 2000-tallet. Currie trekker frem karakteren Claire Fisher fra serien *Six Feet Under* (2001-2005) og venninneparet Enid og Rebecca fra filmen *Ghost World* (2001). Disse jentene fronter ifølge Currie en form for tredjebølge-feminisme (i likhet med riot grrrl): ”Their style seems calculated to please themselves above all, and their combat posture signals a readiness to fight back if need be” (Currie 2009:47).

3.2.4 Søsterskap

Riot grrrl-bevegelsen startet altså som et svar på menns ekskludering og fremmedgjøring av kvinner i den kontemporære punk-scenen på nittitallet. Den utviklet seg ved at kvinner samlet seg og dannet sitt eget miljø, hvor det ble lagt stor vekt på samhold mellom kvinner.

Som jeg har vært inne på, er representasjonen av tenåringsjenter i ungdomsfilmer fra Hollywood preget av kniving og konflikter mellom jentekarakterer. Ofte er det popularitet og gutter som er i sentrum for disse stridighetene. Margaret Tally mener at jentefilmene fra slutten av 1990- og 2000-tallet formidler det komplett motsatte av det opprinnelige feministiske mantraet om girl power og søsterskap, og beskriver trenden på følgende måte:

While the girls in these films try to find other girls to bond with and to help them feel less isolated, this often takes place within the context of a social world filled with predatory, hyper competitive females (Tally 2008:109).

Noen unntak finner vi dog også i kommersielle produksjoner, som i de nevnte TV-seriene *Xena: Warrior Princess* og *Buffy the Vampire Slayer*. Her står Buffys og Xenas bestevenninner, Willow og Gabrielle, som viktige støttespillere i kampen mot det onde.

Xena and Buffy emphasize the value of talking together as a method useful for women to understand how their experiences are rooted in patriarchy, so that they may take action to improve their lives as women (Ross 2004:232)

Mary Celeste Kearney mener i motsetning til Tally at de siste tiårenes jenterepresentasjoner (hun refererer til 90-tallet) har fokusert mer på de positive sidene ved jentevennskap. Disse filmene fokuserer på "women's empowerment through their relationships with other women, which are often formed as a result of the friends' similar mistreatment by men" (Kearney 2002:131). Kearney mener her å identifisere en motbølge til trenden med at presentasjoner av jenteoppvekst på lerretet til stadighet fokuserer på heteroseksuell kjærlighet. I sin utforskning av filmer med unge jenter fra 90-tallet mener hun å finne tematiske aspekter som har en feministisk tilnærming. Mer spesifikt mener hun at filmene viser "the need for girls to develop confidence, assertiveness, and self-respect apart from boys and through same-sex relationships" (Kearney 2002:125). Slik kan disse filmene sees på som utfordrere til den konvensjonelle coming of age-historien om jenter. Kearney trekker frem ulike filmer som fokuserer på coming of age som en homososial prosess og som er i tråd med riot grrrls feministiske empowerment: *The Incredibly True Adventure of Two Girls in Love* (1995), *Foxfire* (1996), *Girls Town* (1996) og *All Over Me* (1997) (133). Disse står, ifølge Kearney, i kontrast til samtidige filmer som *The Craft* (1996) og *Jawbreaker* (1999) hvor tenåringsjenter "pit friends against each other in battles over control, power, and boys, leaving girls estranged from, rather than supported by, one another" (Kearney 2002:133). De førstnevnte filmene står derfor som et alternativ til et homogent bilde av tenåringsjenter som usympatiske mean girls. På en annen side er samtlige av disse filmene uavhengige produksjoner og bryter dermed ikke den konvensjonelle trenden hos kommersielle ungdomsfilmer.

3.3 Oppsummering

Dette kapitlet har tatt for seg teori som omhandler jentefilm og girl power. Jeg har gitt en oversikt over sentral teori som har behandlet jenterepresentasjoner og jentefilm, deriblant temaer som jentekultur og coming of age. Videre har jeg sett på girl power-diskursen både i et akademisk og i et filmteoretisk lys, og jeg har presentert temaet i lys av feministiske retninger. Deretter har jeg sett på viktige aspekter ved girl power-ideologien: individualitet, DIY og

søsterskap, og vist hvordan disse har blitt formidlet i medierepresentasjoner. Jeg vil hovedsaklig benytte meg av disse teoretiske perspektivene i kapittel 5, for å analysere hvordan jentekarakterene uttrykker girl power, blant annet i relasjon til protagonistenes individualitet og selvstendighet og filmenes formidling av søsterskap. Jeg vil også komme inn på enkelte av de nevnte teoribidragene i kapittel 4 angående jenterepresentasjon og jentekultur.

Kapittel 4 – Analyse: konvensjoner og representasjon

4.1 Introduksjon

Dette kapittelet er det første av to analysekapitler og vil svare på oppgavens første problemstilling:

I hvilken grad skiller fremstillingene av hovedkarakterene i Juno og Whip it seg fra konvensjoner knyttet til amerikansk ungdomsfilm og tidligere jenterepresentasjoner?

Den tidligere presenterte teorien i kapittel 2 vil stå som grunnlag for analysen. Jeg vil analysere filmene og deres hovedkarakterer i lys av den amerikanske kommersielle ungdomsfilmens konvensjoner knyttet til karaktertyper, tematikk og jenterepresentasjoner. Jeg vil ved noen anledninger også benytte meg av teorien som omhandler girl power-diskursen, der denne måtte være gjeldene for analysen og overlappe med ungdomsfilm-teori, for å få et bredere perspektiv. Jeg vil bruke Phillips' analysemetode som jeg introduserte i innledningen som grunnlag for analysen, og se spesielt på tre sider ved karakterfremstillingen: det visuelle, dialog og handling. Generelt vil kommunikasjon og dialog være aspekter som jeg gjennomgående vil berøre, også i de analysedelene som ikke fokuserer spesifikt på dialog. Jeg vil analysere karakterrepresentasjonene ved hjelp av filmatiske aspekter som mise-en-scène, kinematografi og lydbruk.

4.2 Whip it

Jeg vil starte analysen av *Whip it* med å utforske hvordan hovedpersonen Bliss fremstilles visuelt som en nerde-representasjon. Videre vil jeg se nærmere på hvordan hun presenteres som en alternativ tenåring gjennom handling og dialog. Deretter vil jeg diskutere hvordan fiendskap og konflikter mellom jenter presenteres gjennom Bliss sin relasjon til antagonist Iron Maven. Analysens fjerde del tar for seg Bliss' forhold til moren. I den nest siste delen vil jeg se på hvordan tematikk omkring coming of age og opprør kombineres og presenteres. Avslutningsvis vil analysen handle om hvordan filmen behandler temaene kjærlighet og sex.

4.2.1 Synopsis

17-åringen Bliss Cavendar bor i småbyen Bodeen i Texas. Hun deltar motvillig på skjønnhetskonkurranser for morens skyld, men gjør også opprør som å farge håret sitt blått før en konkurranse. Ved siden av skole og konkurranser jobber Bliss sammen med bestevenninnen Pash på kaféen The Oink Joint. De to er outsiders som ikke finner seg til rette

i den lille byen og må takle å bli behandlet dårlig av den populære jenta Corbi. En dag Bliss er på bytur i Austin sammen med moren, Brooke, og søsteren, Shania, legger hun merke til en gruppe tatoverte kvinner på rulleskøyter som deler ut flyveblader til en roller derby⁸-kamp. Bliss og Pash drar på kampen i Austin, hvor Bliss blir bergtatt av kampen og jentene som spiller, samtidig som hun legger merke til en gutt blant publikum. Bliss bestemmer seg for å prøve ut for et av roller derby-lagene, til tross for at hun er for ung og uten å spørre om tillatelse fra foreldrene. Hun ender opp med å bli med på et av lagene, the Hurl Scouts. Den første lagtreningen er tøff og hun møter blant annet motstand fra roller derby-stjernen Iron Maven, som spiller for rivallaget the Holy Rollers. Bliss presterer bra på den første kampen og får navnet "Babe Ruthless," men the Hurl Scouts taper likevel kampen. Etter kampen blir Bliss og Pash med på en fest hvor Bliss møter gutten hun hadde lagt merke til tidligere, som introduserer seg selv som Oliver. De to møtes igjen senere og blir etterhvert kjærester. The Hurl Scouts vinner flere og flere kamper. Samtidig forbereder Bliss og moren seg til den viktige skjønnhetskonkurransen the Blue Bonnet Pageant. Foreldrene får etterhvert høre om Bliss' roller derby-deltakelse, som ender i en stor krangel og med at hun drar hjemmefra. Like etterpå får Bliss mistanke om at Oliver har vært utro mot henne. Hun bestemmer seg for å dra hjem igjen, hvor hun forsones med moren. The Hurl Scouts er nå i sesongfinalen, som er på samme dag som The Blue Bonnet Pageant. Bliss bestemmer seg for å delta på den sistnevnte, men når dagen kommer ender hun med å delta i finalen likevel. Mot slutten av filmen velger hun å gjøre det slutt med Oliver. Hun forsones på nytt med moren sin og bestemmer seg for å flytte til Austin etter high school.

4.2.2 Den alternative nerden – visuell karakterrepresentasjon

Den amerikanske ungdomsfilmens vanligste måte å kategorisere sine karakterer på er gjennom enkle utseendemessige kjennetegn, særlig hvis målet er å fremheve bestemte stereotypiske karaktertrekk. Spesielt i high school-filmen er dette gjeldende, hvor *nerden* er en av de mest karakteristiske figurene. Timothy Shary viser eksempler på slike visuelle trekk i sin beskrivelse av nerder fra ulike ungdomsfilmer:

The nerds in *Heathers* are more extreme caricatures, assembled at a table in the opening cafeteria sequence, with their hallmark pocket protectors, eyeglasses, and braces. [...] Brian (i filmen *The Breakfast Club*) wears khaki slacks and a bland sweatshirt, signifying his lack of fashion sense (2002a:34).

⁸ Roller derby er en amerikansk lagsport som foregår mellom to rulleskøyte-lag på en oval bane. Mange av dagens roller derby-serier består av selvorganiserte, amatørslag med bare kvinner, og ble startet i en "gjør det selv"-ånd.

Et kjennetegn som nevnes i utdraget over er briller - det mest ikoniske visuelle nerdesymbolet på film. Bliss bruker briller i begynnelsen av filmen, noe som alene kan legitimere hennes tilhørighet i nerdekategorien fordi det er en så sterk assosiasjon bundet til dem. Sarah Hentges eksemplifiserer dette i en av sine analyser med følgende kommentar: "Instead, he's a nerdy guy. How can we tell? Glasses and braces" (2006:89). Briller symboliserer blant annet skoleflinkhet, intelligens og sosial utilpasshet, egenskaper som alle finnes hos nerden. I ungdomsfilmene er fraværet av briller nesten like signifikant som det å bruke briller. Når en nerd kvitter seg med brillene symboliserer dette et skifte i karakterens personlighet, og ikke minst i hvordan andre karakterer ser på henne. Bliss slutter å bruke brillene etter at de knuses på hennes første rolle derby-trening. Dette kan sees på som et tegn på overgangen fra en sjenert og noe utilpass jente til en selvsikker og sterkere person, som i dette tilfellet er en følge av hennes deltakelse i roller derby. Som jeg var inne på i kapittel 2, er *forvandlingen* av nerden et vanlig sjangeraspekt. Klisjéen om den stygge andungen som blir forvandlet til en vakker svane, bare ved hjelp av noen små forandringer av utseendet (som å kaste briller og fjerne regulering), har man sett i utallige ungdomsfilmer. Det skjer dog ingen store forandringer ved Bliss sitt utseende (med unntak av brillene), men samtidig som brillene forsvinner og Bliss begynner med roller derby ser vi at selvtillitten hennes vokser. Jeg kommer tilbake til denne utviklingen i analysedelen om coming of age senere i kapitlet.

Ungdomsfilmens nerder kjennetegnes gjerne også av hva Shary beskriver som en "assumed lack of fashion sense" (Shary 2002a:33), altså en mangel på motesans. Filmnerdene pleier å ha på seg noe gammelmødige, men ordentlige og velstelte klær, og ikke klær som passer inn i tidens motebilde. I dette henseende skiller Bliss seg delvis fra den typiske nerden. Hun fronter en mer *alternativ* klesstil, ved at hun bruker klær som verken kan defineres som moderne eller kobles til en bestemt stil. Hun kombinerer feminine klær, som skjørt og kjoler, med mer eller mindre formløse t-skjorter. Hennes stil som helhet oppfattes dermed ikke som spesielt feminin, og utfordrer derfor konvensjoner knyttet til kjønnsrepresentasjon. I en av filmens tidlige scener, like i etterkant av skjønnhetskonkurransen som åpner filmen, kontrasteres Bliss' klesstil og femininitet mot de øvrige kvinnelige karakterene i scenen. Hun har på seg en svart t-skjorte med påskriften "Zenith," en brun kjole, en stor svart klokke på armen og briller. Håret hennes er satt opp, men ser bustete og ustelt ut. De andre karakterene (Brooke, Shania, Corbi og Corbis mor) har på seg kjoler i duse, lyse farger, med perfekt hår og fremstår dermed som mer feminine og mer ordentlige enn Bliss. Scenen viser hvordan hun ikke hører hjemme i den samme settingen som de andre kvinnelige karakterene, som alle

representerer en konform og tradisjonell femininitet. Jeg vil ta opp igjen denne tematikken i analysen av *Juno* i kapittel 4.3.3.

Fargene Bliss bruker er som regel jord-farger og mørke farger som ikke tiltrekker mye oppmerksomhet: brunt, svart, orange, grått, grønt etc. Bruken av slike farger kontrasteres også mot et vanlig bilde man har av den shopping-besatte og pastell-kledde tenåringsjenta fra high school-filmer som *Clueless* og *Mean Girls*. I *Clueless* blir mote brukt som et sosialt verktøy for å kontrollere popularitets-hierarkiet. Mary Larken McCord forklarer om *Clueless* at "fashion is linked throughout the film with individual expression" (2008:36), og mote blir slik brukt som et differensieringsmiddel. Det at klær er viktige for å skape individualitet vil jeg også hevde at er tilfellet i *Whip it*, men i motsetning til *Clueless* og lignende filmer blir dette knyttet til noe på siden av mainstream-samfunnet heller enn til et kontemporært motebilde. Noe av det som gjør at Bliss skiller seg ut som en outsider er blant annet ved at hun går med annerledes klær enn sine jevnaldrende. Corbi bemerker blant annet dette faktumet gjennom en krass replikk: "So what are you, like, alternative now?" Bliss skiller seg samtidig ut som en alternativ representasjon i en filmatisk kontekst, fordi hennes stil er original sammenlignet med de hos mange andre jente-protagonister i Hollywoods ungdomsfilmer. Bliss bruker blant annet flere av de samme plaggene i løpet av filmen, noe som er med på å forankre et realistisk bakteppe for historien. Samtidig viser det at karakteren er det motsatte av en overfladisk, shoppinggal tenåringsjente som konstant kjøper nye klær. Dette bekreftes også ved at flere av plaggene hun bruker ser ut til å være bruktklær. *Whip it* kan dermed hevdes å ta, i hvert fall delvis, avstand fra en moderne konsumkultur, som ofte har blitt promotert i ungdomsfilm og spesielt i de som har tenåringsjenter som målgruppe. Bliss er også et eksempel på at nerden har erobret plassen som "den kule" i dagens populærkultur. Gjenbruk av klær kan for eksempel kjennes igjen i dagens motebilde, hvor det har blitt trendy å handle bruktklær og hvor blant annet briller med svarte, rektangulære rammer (lenge de vanligste nerdebrillene på film) har blitt en trend hos såkalte "hipstere."⁹ Selv om Bliss ikke er den mest populære i selve fortellingen, vil hun kunne fungere som et forbilde og stil-inspirasjon for unge jenter i filmens publikum.

Bliss sin alternative nerdeidentitet kontrasteres ofte med den jenta hun forventes å representere i konkurranse-miljøet. I denne kontrasteringen er klærne et av de viktigste virkemidlene. I en tidlig scene ser vi for eksempel Bliss liggende på sengen sin i en svart t-

⁹ "Hipster er en person som følger det som er moderne og på moten. Hipster brukes særlig om unge mennesker som er velorientert og oppdatert når det gjelder nye meninger og holdninger, og som har et lett blasert forhold og en ironisk distanse til kulturen og fenomener i samtida" (Wikipedia).

skjorte og et svart, prikkete skjørt. Ved siden av henne ligger en hvit konkurranse-kjole fint brettet utover sengen. Her kontrasteres både fargene, svart mot hvitt, og kjolens plettfrihet og enkelhet mot Bliss som ligger sammenkrøllet og nærmest i fosterstilling ved siden av. Bordwell og Thompson forklarer hvordan kostyme kan være en del av fortellingen, og følgelig forsterke filmens tematikk:

By integrating itself with setting, costume may function to reinforce the film's narrative and thematic patterns (Bordwell og Thompson 2004:187).

De nevnte eksemplene viser hvordan kostymer i *Whip it* er med på å karakterisere Bliss sine ulike identiteter, den personen hun selv vil være og den moren vil at hun skal være, og er slik med på å etablere filmens tematiske aspekter (i dette tilfellet: en tenåringsjentes identitetsforming og utvikling). Denne etableringen forsterkes her av kontrasten mellom de ulike kostymene. Stilen til Bliss er også tidvis ironisk og paradoksal. Hun har for eksempel på seg en t-skjorte for en radio- og tv-produsent (Zenith), uten at vi får andre hint om at hun er opptatt av teknologi. Hun har også ofte på seg en band-t-skjorte av et kristent rockeband (Stryper), til tross for at hun ikke synes å være spesielt religiøs eller konservativ, snarere tvert imot (vi får senere vite at t-skjorten tilhører moren). Jeg vil komme tilbake til disse aspektene i utforskningen av Bliss' alternativitet gjennom handling og dialog.

Siden den typiske nerdestilen ofte er med på å fremstille nerden som en taper-skikkelse er det ikke overraskende at Bliss som hovedkarakter skiller seg fra denne fremstillingen, siden helten i en historie sjelden er en taper (bortsett fra i historier med anti-helter). Det tradisjonelle bildet av (gutte)nerden går i utgangspunktet ikke overens med de seksualiserte representasjonene som ofte gjøres av jenter på film. Smarte jenter på film blir dermed ofte fremstilt som attraktive for å bøte på nerde-assosiasjonene hevder Timothy Shary:

[...] much effort is made to make the characters appear attractive and stylish and thus avoid stereotypically nerdish codings, although the intimidation of female intelligence to male characters is alleviated though (sic) other means, such as depicting the girls as poor, shy, neurotic, or even feminist (Shary 2002a:33).

Bliss er helt klart en pen jente, men fremstillingen av henne er likevel ikke åpenbart seksualisert. Videre vil jeg hevde at Bliss *blir* fremstilt som feministisk, men ikke nødvendigvis for å ufarliggjøre henne overfor mannlige karakterer eller publikummere. Hennes feministiske uttrykksmåter er heller ikke spesielt eksplisitte, men istedenfor en integrert del av fortellingen som helhet. Jeg mener at måten Bliss delvis motsetter seg en

tradisjonell nerderepresentasjon på ikke er gjennom seksualiserte fremstillinger eller ”svakheter” som feminisme, men ved at stilen hennes formidler individualisme.

Bliss former sitt eget uttrykk som ikke umiddelbart kan kobles til en spesifikk sosial gruppe, som nerdene. På en annen side kan man hevde at Bliss fortsatt er en nerderepresentasjon, men at hun representerer en ny type nerd – en som følger sine egne idealer og former sin egen stil. Denne idéen om nerden finner vi også hos Mary Bucholtz som mener at nerder i det virkelige liv legger større vekt på individualitet enn det å tilpasse seg en sosial gruppes standarder:

One of the primary ways they differ from these other, more trend-conscious groups is through the high value they place on individuality. Compared to both Jocks and Burnouts - who must toe the subcultural line in dress, language, friendship choices, and other social practices - nerds are somewhat less constrained by peer-group sanctions (1999:213).

Bliss har ikke tilhørighet til en spesifikk gjeng av jevnaldrende. Hun har noen få venner, og de har alle sine egne og relativt unike stiler og væremåter. Paradoksalt nok kan man hevde at Bliss blir noe mer konform når hun blir med på roller derby-laget, siden hun her tilpasser seg noen av deres vaner og regler, til tross for at hun i denne sammenheng også blir mer individualistisk og ”finner seg selv.” Jeg har nå tatt for meg deler av den visuelle representasjonen av Bliss, og vil gå videre til representasjon formidlet gjennom handling (som også innebærer visuelle aspekter) og dialog.

4.2.3 Uttrykk for alternativitet gjennom handling og dialog

Karakterer konstrueres i stor grad gjennom måten de snakker på og gjennom handling. Phillips forklarer at tale bidrar med informasjon om karakteren, og at bare en enkel replikk kan fortelle mye om karakterens personlighet (2000:69). Selve fremføringen av en karakter er betydningsfull i relasjon til hvorvidt publikum anser representasjonen som realistisk eller ikke (Phillips 2000:74). Jeg vil fortsette min analyse med å se på hvordan Bliss sin personlighet knyttet til alternativitet formidles gjennom handling og dialog. Alternativitet som tematikk kan knyttes opp mot både ungdomsfilmens friker-karakter, subkultur, opprør og identitetskonstruksjon, og flere av disse aspektene er her knyttet til musikk og musikkultur.

Bliss sin alternativitet kommer blant annet til uttrykk gjennom hennes og Pash sine holdninger til hjemstedet Bodeen. I en av filmens første scener, som finner sted på venninnenenes arbeidsplass The Oink Joint, observerer de gjestene som kommer inn. Pash: ”Seriously, out of all the places to go to in the world, who would come to Bodeen?” I likhet med mange andre tenårings-outsidere forakter de byen de bor i og vil helst komme seg vekk

fordi de ikke føler at de passer inn der de bor. Sarah Hentges forklarer at flere filmer om unge mennesker handler om denne utilpassheten, og tar for seg "the theme of suburban angst as the protagonists struggle to find meaning in their boring, pointless, go-nowhere, mean-nothing lives" (2006:92). En slik type fremmedgjøring kan komme fra en følelse av avstand fra foreldre og en generasjon som har definisjonsmakt over kulturelle og sosiale aspekter. Spesielt vil en slik situasjon være gjeldende i en småby tilsvarende Bodeen i *Whip it*. Jon Lewis er en av dem som skriver om fremmedgjøring hos tenåringer på film. Han referer til Kenneth Keniston (1965) når han forklarer ungdoms syn på voksen-verdenen:

[...] teen alienation is at once a psychological and social problem; it shows a disinclination to accept the inevitability of adulthood and a repudiation of the dominant values, roles, and institutions associated with adult society (Lewis 1992:9).

Som Lewis presiserer er det ofte viktig for unge mennesker å ta avstand fra det voksne samfunnets kultur og verdier. Bliss markerer sin ulikhet og avstand fra omgivelsene blant annet gjennom kulturelle preferanser, spesielt knyttet til musikk. Hennes alternativitet på dette området ser vi blant annet i en scene hvor hun er på vei til Austin sammen med moren og søsteren. Brooke og Shania sitter fremst i bilen og synger av full hals på en kommersiell radiolåt. Bliss sitter i baksetet og ser ut som hun kjeder seg, låten moren og søsteren synger på faller åpenbart ikke i smak. Scenen kommuniserer en tenårings motstand mot foreldres kulturelle smak og væremåte på en subtil, men likevel lett forståelig måte. Like mye uttrykker den noe om Bliss sin identitet som tilsynelatende er knyttet til en subkulturell tilhørighet.

Identitet og differensiering hos unge mennesker har ofte sterk tilknytning til musikk og musikkultur. I alternative ungdomskulturer kan musikken gjerne være den viktigste kilden i identitetsformingen. Rupa Huq skriver blant annet om hvordan musikk er viktig for ungdom i deres utfordringer med å finne sin identitet, her i relasjon til unge som lager musikk i subkulturelle miljøer:

There is an identification of affective ties in music as a way of alleviating the unproductiveness and anonymity felt by youth in modernity (2006:52).

Huq forklarer hvordan musikk blir en kilde til å skape tilhørighet, som gjør det moderne tenåringslivet mindre fremmedgjørende. *Whip it* inneholder få direkte referanser til en spesiell type musikk eller band gjennom dialog, dette uttrykkes i større grad gjennom visuelle henvisninger og diegetisk lyd som karakterene igjen responderer på med handling. I bilscenen

hvor Bliss og Pash er på vei til sin første roller derby-kamp hører de på Ramones¹⁰. Bliss spiller luftgitar til låta og Pash trommer med fingrene på rattet. Ramones er et band mange har kjennskap til, samtidig tilhører de en punk-tradisjon som begynte som en alternativ kultur. Dermed kan det være naturlig å knytte bandets alternativitet også til Bliss sin identitet. Denne samme identiteten knyttet til musikkultur formidles videre i scenen der Bliss og Oliver spiller vinylplater. Vinylformatet har også en spesiell tilknytning til alternativitet. Etter at CD-platen tok over for vinylen har formatet gjerne blitt forbundet med platesamlere og nerder. I likhet med retroklær har dog vinylplater fått en ny giv de siste årene og kan dermed også knyttes til en trendy hipster-kultur hvor det som nevnt er ”in” med en nerdete stil. Jeg vil imidlertid hevde at vinylkulturen har en nærmere tilknytning til en alternativ subkultur enn til hipster-kulturen, siden sistnevnte ofte utvikler seg til å bli kommersialisert. Hipster-kultur kan også kjennetegnes av en viss ironisk distanse til gammel populærkultur. Kommersielle og lettere former for musikk vil for eksempel ”legitimeres” når de behandles ironisk. Denne typen ironisering kan som sagt gjenkjennes i Bliss sin bruk av t-skjorter som ikke har en direkte tilknytning til hennes identitet (”Stryper” og ”Zenith”). En dialog mellom Bliss og Oliver er et eksempel på hipsterkulturen og dens forhold mellom ironisering og kredibilitet. Samtalen finner sted i en bil, og er den andre gangen de to snakker sammen. Bliss plukker opp en CD, viser den til Oliver og spør:

Bliss:	<i>Is this you?</i>
Oliver:	<i>Technically it's my brother's band. But, yes, I am in it. And I'll be taking that from you now.</i>
(pause)	
Oliver:	<i>Wow. From here it kind of looks like you're wearing a Stryper T-shirt.</i>
Bliss:	<i>Stryper? Yeah, '80s Christian heavy metal. I mean, "In the name of Jesus, we rock." (ler)</i>
Oliver:	<i>Well, I suppose if it's in His name then.</i>

Spesielt delen som omhandler Stryper viser ”viktigheten” av å ha et ironisk forhold til enkelte kulturelle uttrykk i hipster-kulturen. Et kristent 80-tallsband som Stryper ville mest sannsynlig ikke blitt godtatt hvis det hadde blitt tatt seriøst, men siden det er en ironisk hyllest blir det tatt for å være legitimt. Derfor er Oliver og Bliss lattermilde når Stryper nevnes, istedenfor å snakke om selve musikken på en seriøs måte. I en annen scene ser vi at Bliss og Pash danser og synger til Dolly Partons låt ”Jolene,” men lager sin egen tekst til låta mens de danser. Dermed omfavner de ikke låta i sin originale versjon, men kan sies å ironisere over den.

¹⁰ Punkband fra New York som hadde sin storhetstid på 70-tallet.

I en tidligere scene handler Bliss sko i en bruktbutikk sammen med moren og søsteren. Det at hun kjøper brukte ting forsterker idéen om hennes alternative identitet og skiller henne på nytt fra det medieskapte bildet av tenåringsjenter som forbruker-fokuserte. Sistnevnte tema behandler Mary Larken McCord i henhold til jentekonstruksjoner på film:

While the imperatives of a market economy have made the consumer category “girl” a bankable identity, mass media is also at least partly responsible for constructing and maintaining subordinate positions for women and girls (McCord 2008:5).

Jenter blir altså ansett som en egen forbruker-kategori, som innebærer at et utall av forbrukerartikler produseres for å bli solgt til unge jenter, og dette synet på jenter blir reproduisert i mediene. Som nevnt tidligere er shopping og forbruk et sentralt og tilstedeværende aspekt i ungdomsfilmer rettet mot jenter (*Mean Girls*, *Clueless* etc.). *Whip it* står som sagt på siden av slike portretteringer av tenåringsjenter, men Bliss kan samtidig sies å promotere et forbruk i en annerledes form. Selv om hennes forbruk tilsynelatende fokuserer på gjenbruk og er dermed både etisk og miljøvennlig, er det også en del av den nevnte hipster-trenden, som igjen har sitt eget motebilde og industri. Bildet av Bliss som en ”anti-forbruker” kan derfor hevdes å være noe feilaktig, siden hun samtidig representerer dette (subkulturelle) mote-idealet i dagens ungdomskultur.

For å oppsummere viser *Whip it* i likhet med mange tidligere ungdomsfilmer den fremmedgjøringen unge mennesker ofte føler i relasjon til samfunnet og foreldrekulturen. Karakterene differensierer seg fra voksenverdenen ved å formidle sin egen identitet. Bliss former sin identitet gjennom alternative interesser og en subkulturell tilhørighet, som gjerne er knyttet til musikk. Denne tilsynelatende alternative representasjonen kan også knyttes til en kontemporær og moderne hipster-kultur, en kultur som kan betegnes som subkulturell, men som ofte utvikler seg i en kommersiell retning.

4.2.4 Er jenter hverandres største fiender?

Til tross for at *Whip it* fokuserer på jentevennskap, et tema jeg analyserer nærmere i kapittel 5, får vi også se kniving og fiendskap mellom jenter i filmen. Det å sette jenter opp mot hverandre og ha konkurranse mellom jenter som kilde til konflikt er et vanlig plot-element i ungdomsfilm-sjangeren. Disse konfliktglade jentene blir i filmsammenheng som nevnt kalt for queen bees eller mean girls, og kan betegnes som en underkategori av den populære. Behm-Morawitz og Mastro forklarer konseptet slik:

This focus on the "queen bees" of female teenage friendships seems to dominate teen film portrayals of girls. [...] it appears that teen movies portray the social environment of the teenage girl as a context dominated by clique members who engage in social aggression with maladaptive outcomes (Behm-Morawitz og Mastro 2008:132-133).

I *Whip it* har Bliss to antagonistiske av det kvinnelige kjønn. Den første vi møter er Corbi, som reetablerer den stereotypiske fremstillingen av ungdomsfilm-fienden: den populære, pene og overfladiske jenta. Hun kan defineres som en sosialt aggressiv queen bee og glir derfor rett inn i rekken av tidligere klisjépregede jentekarakterer av slaget Behm-Morawitz og Mastro beskriver. Corbi er likevel ikke spesielt viktig som narrativ drivkraft i *Whip it*, men fungerer mer som et humoristisk innslag ("comic relief") i et sub-plot. Bliss sin hovedrival derimot er utypisk nok en kvinne som er flere år eldre enn henne selv. Iron Maven (ordspill på heavy metal-bandet Iron Maiden) er stjernen på the Holy Rollers – rivallaget til the Hurl Scouts. Hun er den antagonistiske det gis mest plass til i filmen og som jeg derfor konsentrerer meg om i denne analysedelen. Ungdomsfilmer, i likhet med mange andre filmer, etablerer som regel et todelt forhold mellom jenterivaler. Hovedkarakteren blir fremstilt som "den gode" mens hennes motpart har rollen som "den onde." Denne motparten blir også ofte fremstilt i stereotypiske trekk. Jeg vil nå diskutere hvorvidt disse stereotype konvensjonene reproduseres i *Whip it*.

Det første visuelle bildet vi får av Iron Maven er på et flyveblad Bliss tar med seg fra bruktbutikken i Austin. Senere får vi se henne i det virkelige liv på den første roller derby-kampen Bliss er publikummer på. Maven har masse svart øyesminke og mørke øyenbryn, som får henne til å se noe skummel og truende ut. Klær hun går i (med unntak av roller derby-drakten) er trange svarte hotpants/bukser, svarte topper og svart skinnjakke. Hun viser seg også i en rød strømpebukse og en rød kjole. Fargene rødt og svart kommuniserer noe mørkt og fiendtlig. Spesielt rødt har flere konnotasjoner og symboliserer blant annet makt, krigføring, sinne og fare. Utseendemessig kan Iron Maven representere en form for "femme fatale." Femme fatale defineres på ulike måter, men har sterkest relasjon til filmsjangeren *film noir*. Julie Grossman beskriver denne karaktertypen slik:

It is the leading female's commitment to fulfilling her own desires, whatever they may be (sexual, capitalist, maternal), at any cost, that makes her the cynosure, the compelling point of interest for men and women (Grossman 2009:3).

I tråd med definisjonen ovenfor kan også Maven hevdes å være en kvinne som oppfylles sine ønsker uansett hva det måtte koste. Som jeg vil gå nærmere inn på nedenfor oppfører hun seg for eksempel dårlig mot Bliss for å beholde sin lederposisjon. Femme fatale-karakteren

beskrives også ofte som en ”farlig kvinne for menn,” men i *Whip it* er Maven imidlertid en farlig utfordrer for Bliss.

Iron Maven er fra første sekund skeptisk til Bliss, som allerede ved laguttaket hevder seg som en utfordrer til Mavens stjerneposisjon. Hun viser sin fiendtlighet ved å svare sarkastisk og små-mobbe Bliss, som når de to for første gang møter hverandre hvor hun kaller Bliss for en ”kiss-ass” (en som smisker) og låser henne inne i et skap. Senere ”innvier” Maven Bliss ved å kaste henne ut i et boblebad med klærne på. Dette sender assosiasjoner til hvordan de populære tenåringene i ungdomsfilmer behandler de upopulære nerdene. De populære reetablerer sin posisjon i det sosiale hierarkiet ved å vise alle hvem som har makten. Kinney beskriver rangeringen i popularitetshierarkiet:

Students typically rank the diverse groups in terms of prestige, and the groups’ position in the school social structure denotes their members’ relative peer status or ”popularity” (Kinney 1993:23).

Bliss har omtrent samme posisjon som ”den nye jenta i klassen,” hun som utfordrer en populær queen bee som igjen må sikre sin status gjennom skitne triks. Som oftest ender fortellinger som viser en kamp mellom populære og upopulære med at nerdene får sin hevn og de umoralske populære får sin straff på et eller annet vis. Mavens fiendtlige oppførsel mot Bliss er åpenbart et uttrykk for at hun er redd for å miste sin plass som den beste roller derby-spilleren. Dermed gjør hun det hun kan for å vise Bliss at hun er sjefen, akkurat som tradisjonelle mean girls gjør det i ungdomsfilmer. Denne fremstillingen av en umoralsk rival reflekterer altså tidligere ungdomsfilmer. Shary mener at 90-tallet så en klar tendens i at populære tenåringsjenter ble fremstilt som usympatiske og begrunner det symptomatisk: ”The recent harsh depiction of popular teenage girls may be a symptom of reactionary Hollywood sexism” (2002a:69). *Whip it* kan i starten se ut til å bekrefte denne påstanden, ved å fortsatt representere ungdomsfilm-klisjéen ”the beautiful are the bad” (Shary 2002a:68).

Det viser seg imidlertid at Maven har noen moralske prinsipper, ulikt de fleste onde rivaler i sjangerfilmer. Bliss tror at Maven har sladret om den riktige alderen hennes, noe hun ikke har gjort. Derfor vises Maven som en kvinne med større moral enn det man tidligere har fått inntrykk av (og ikke som en stereotypisk ”femme fatale” eller ”queen bee”). Mot slutten forsones de to og Maven skryter av Bliss sin prestasjon på banen, som selvikkert sier at hun kan lære Maven et triks. I denne seansen ser maktposisjonene ut til å ha vridd seg noe. Bliss er selvsikker, mens Maven virker ydmyk. Dermed gjøres en i utgangspunktet stereotypisk fiende-karakter til mer realistisk og menneskelig. Samtidig er øyeblikket noe klisjépreget, ved

at de to som var bitre fiender gjennom hele filmen ender med å grave ned stridsøksen. Denne utviklingen, fra uvennskap til forening, ser man også til en viss grad i forholdet mellom Bliss og moren hennes, som jeg nå vil se nærmere på.

4.2.5 Det kompliserte forholdet mellom mor og datter

Tenåringers forhold til foreldrene og familieforhold generelt, er temaer som har blitt analysert av flere filmteoretikere og -historikere. I de fleste ungdomsfilmer som tar for seg ungdomsopprør er hovedkarakterens forhold til den ene eller begge foreldrene sentralt (det er dog nesten bare tenåringens perspektiv som presenteres). Mor/datter-forhold blir derimot i mindre grad tatt opp spesifikt i verkene som handler om ungdomsfilmer. Timothy Shary nevner det destruktive og dårlige forholdet i *Welcome to the Dollhouse* (1995), ellers er dette et ikke-aspekt i hans analyser. Sarah Hentges snakker om foreldres rolle i ungdomsfilmer og spesielt i jentefilmer på et heller generelt grunnlag. David Considine vier imidlertid et helt kapittel til filmmødre i *The Cinema of Adolescence*, hvor han tar for seg enkelte mor/datter-forhold, men disse omhandler dog bare filmer før 1980. Mor/datter-forholdet i *Whip it* er en av de narrative røde trådene i filmen og er en viktig del av plotet. I åpningsscenen presenteres dette forholdet som konfliktfylt. Her får man raskt inntrykk av Brooke som en stereotypisk ungdomsfilm-forelder, som ikke ser sitt eget barn og er mest opptatt av sitt eget renommé. Jeg vil nå se nærmere på fremstillingen av Brooke og analysere Bliss sitt forhold til moren mer i dybde, en analyse jeg tror vil gi en mer helhetlig forståelse av hovedkarakteren.

I likhet med stereotypiske filmmødre, og kvinnerepresentasjoner generelt er Brookes fremtreden preget av en konform femininitet. Denne skapes blant annet gjennom hennes fine, elegante klær og et tilsynelatende konservativt syn på jenters roller i samfunnet. Åpningsscenen viser Brooke i en lys og feminin drakt med en plettfri og elegant frisyre, som skaper et inntrykk av Brooke som en bestemt og stolt kvinne. Ansiktet ser også relativt stramt ut og øyenbrynene er markerte og spisse, noe som formidler en strenghet. Slik fremstår Brooke i begynnelsen som en snobbete middelklasse-kvinne, men dette stereotypiske førsteinntrykket modereres i løpet av filmen. Et aspekt som bidrar til denne moderasjonen er arbeidet hennes, det viser seg nemlig at Brooke jobber som postbud. Dermed får man et nytt syn på henne som en tøff og hardtarbeidende kvinne. Postbud kategoriseres i tillegg som en arbeiderklassejobb, noe som forteller oss at Brooke har en arbeiderklassebakgrunn og kan gi noen idéer om hennes arbeidsetikk og tenkemåte. Hun fremhever gjennom hele filmen viktigheten av å oppdra barna sine riktig, og at hun ser på skjønnhetskurransene som en vei for Bliss å komme seg frem i livet. Brooke har dog ingen agenda om å forme datterens liv, noe hun

uttrykker i starten av filmen etter at Bliss har dukket opp med blått hår på konkurransen: "I'm sorry that these pageants don't live up to your high moral standards, Bliss. But there's a lot you can learn from them, no matter what you go on to be in life."

Brooke er på mange måter familiens matriark, hun tar de viktigste avgjørelsene og har oversikt over og klare meninger om familiemedlemmenes gjøremål. Til en viss grad kan hun sammenlignes med figuren Considine betegner som "the monstrous mom." Han beskriver en forandring i representasjonen av filmmødre som skjedde i kjølvannet av andre verdenskrig og veksten av antall kvinner i arbeidslivet. Fra et bilde av filmmoren som "the heart and hub of the home, the one who interpreted life to her husband and the children," ble hun nå "household heavy" med et stålgrep om familien (Considine 1985:62-63). Considine mener at dette var Hollywoods respons på kvinnes plutselige innflytelse i samfunnet. Et negativt bilde ble formet av disse mødrene: "It is their ambition, independence and assertiveness that emasculates their husbands and traumatizes their homes" (ibid:63). Denne ekstreme fremstillingen har heldigvis ikke forblitt en standard i filmverdenen og det meste skiller denne representasjonen fra Brooke i *Whip it*. Likevel ser vi noen likheter, blant annet det at Brooke er en standhaftig kvinne som på sett og vis er familiens overhode. I tillegg spiller hun en viktig rolle både i familiens univers, så vel som i filmens plot. I de nyere tiders ungdomsfilmer er det langt fra vanlig at foreldre innehar en slik betydelig rolle i fortellingen.

Et vanlig aspekt ved ungdomsfilmsjangeren er at foreldre nærmest er fraværende i historien og ofte bare nevnes i korte trekk, noe Hentges forklarer om filmer fra 90-tallet og senere:

The parents of the teen films and girls' films of the '90s and beyond play a variety of roles, but are mostly absent [...]. As often as parents are absent or mocked, parents are absent, invisible, dead, or consumed with their own lives. [...] parents' absence in movies reflects not only teens' desire to not be around their parents, but also reflects the parents' inaccessibility and ghostly role in their teens' lives (Hentges 2006:62-63).

I de filmene hvor foreldrene har en viktigere rolle, er det ofte som aleneforelder og dermed har de tilsynelatende en viktigere betydning i barnets liv (f.eks. *Thirteen* (2003), *10 Things I Hate About You*). I *Whip it* er begge foreldrene tilstede, og moren har som nevnt en spesielt viktig rolle. Mens noen scener presenterer Bliss' og Brookes disfunksjonelle forhold, viser andre scener at de er mer eller mindre på samme bølgelengde (før deres ulike tankesett igjen kolliderer). Et tilfelle er vi vitne til tidlig i filmen, når Brooke tar med seg Bliss og lillesøsteren Shania på shopping i Austin. Alle er glade og fornøyde, og Bliss finner et par sko som moren godkjenner. Men når de skal betale i kassen feiltar Brooke en utstilling av

vannpiper for å være blomstervaser. Ekspeditørene ler og gjør narr av henne, noe som gjør at Brooke blir flau og fornærmet. Hun nekter deretter å kjøpe skoene til Bliss og de to ender opp i en diskusjon. Scenen viser flere aspekter ved Brooke, når hun går fra å være blid til å bli flau og irritert. Det er dog ikke spekteret av følelser i seg selv som er mest interessant, men at vi her får et bedre innblikk i forelderkarakteren og forstår denne minst like godt som tenåringsen, som er filmens hovedkarakter. Scenen eksemplifiserer både Bliss' og Brookes anstrengelser for å komme nærmere hverandre, til tross for at det ender med diskusjon og uenighet til slutt. Den viser samtidig både en tradisjonell og en original fremstilling av forholdet mellom en mor og en tenåringsdatter. Tradisjonell i så måte at det fokuseres på konflikt og feilkjørt kommunikasjon i et foreldre/tenåring-forhold. Original ved at den *både* viser nærheten og mangelen på sådan i et slikt forhold.

Mor og datters mislykkede kommunikasjon har kilde i deres ulike syn på Bliss sine fremtidsutsikter. Den forverres også av Bliss sin relativt "splittede" identitet i relasjon til moren. En slik identitets-problematikk fremhever Frances A. Nadeau som sentral i mor/datter-forhold i artikkelen "The Mother/Daughter Relationship in Young Adult Fiction":

Understanding the relationship is critical to young adult girls because daughters bond with their mothers in a complex, interdependent association that often inhibits a daughter from establishing her own identity (Nadeau 1995¹¹).

Grunnen til at de ikke er på samme nivå i kommunikasjonen kan ha noe med at Bliss ikke tør å vise moren sitt mest autentiske "jeg" i frykt for å skuffe eller såre henne. Kutte denne delen?: En kort scene der de skal gjeste "The Blue Bonnet Brunch" er et godt eksempel på denne tvetydigheten hos Bliss, som ikke klarer å kommunisere sitt standpunkt til moren. Scenen viser mor og datter i et øyeblikk både preget av nærheten og avstand.

Brooke: *You think you have all the time in the world, but there's not many girls who are both smart and pretty like you. And I hate to admit it but the pretty part doesn't last forever. You got to make the most of what you have while you can.*

(Idét den siste setningen ytres, får vi et nærbilde av et fotografi av den unge Brooke).

Nobody tells you that.

Bliss: *Mom you're still really beautiful* (i en oppriktig tone).

Brooke: *Save your sarcasm for later.* (pause) *How's your inspiration speech coming?*

Bliss: *I'm working on it.*

Brooke: *You want me to read it?*

¹¹ Ingen sidetall, da artikkelen bare er tilgjengelig på internett. Se referanseliste for nettsadresse.

Bliss: *Not yet.*
Brooke: *Later?* (Bliss nikker)

Brookes første replikk formidler hennes nostalgi, samtidig som hun prøver å dele av sin livserfaring med datteren. Bliss virker både trist og overrasket over morens uttalelser, og responderer på samme personlige måte. Hun svarer lavt og forsiktig, og man får et inntrykk av at hun ikke vil skuffe moren. Deretter går samtalen over til å bli stiv og formell.

En scene som fungerer som det filmatiske vendepunktet i *Whip it* viser en krangel mellom Bliss og foreldrene etter at de oppdager at hun er med på et roller derby-lag og har løyet for dem. Scenen foregår hjemme i stuen deres hvor de tre står på hver sin kant av rommet, men de fleste replikkene veksles mellom mor og datter. Her følger et utdrag fra samtalen:

Brooke: *Your damn straight we would've said no. What do you think that the world thinks of those girls with all their tattoos? Do you think they have an easy time finding a job, or getting a loan application, or going to a decent college?*
Bliss: *I think it depends on the girl..*
Brooke: *..or finding a husband? No, you just...*
Bliss: *Seriously, you need to stop. You really need to stop shoving your psychotic idea of 50s womanhood down my throat.* (Stillhet. Brooke setter fra seg strykejernet og stirrer måpende på Bliss). *And pageants, I mean what have they ever done for you?*

Denne replikkvekslingen formidler både Bliss og Brookes idéer om Bliss sine framtidsutsikter, og mest av alt deres uenighet om hvordan veien til Bliss' voksenliv burde navigeres. Brooke viser at hun tenker langsiktig om Bliss sin fremtid og uttrykker relativt konservativt sin skepsis til "de tatoverte jentene" datteren omgås. Bliss på sin side vil leve i nuet og ta ting som de kommer fordi hun ennå ikke har en klar plan for fremtiden. Denne samtalen viser også hennes naive og noe selvopptatte sider, som ofte tenåringer har. Scenen viser både Bliss og morens svake og sterke sider. Ingen av dem fremstår som den klare helten eller skurken, eller som innehaver av den rette eller gale sannheten. Tradisjonelt i en ungdomsfilm ville tenåringen bli satt i det beste lyset, mens foreldrene ville blitt vist som ensidige.

While parents play this designated role, they are rarely seen simply as people, as humans with their own flaws (Hentges 2006:67)

En får sjelden innblikk i ungdomsfilm-foreldrenes følelsesliv, de står nærmest på siden av barnas egne liv uten noe innflytelse over dem. Brooke skiller seg sterkt fra disse representasjonene. Hun spiller en viktig rolle i Bliss sitt liv og publikum får relativt god kjennskap til hennes tanker og følelser. De filmene som går tettere inn på barn og foreldre-forholdet, som det mellom mor og datter i *Thirteen*, tilhører som oftest dramajangeren. De tradisjonelle ungdomsfilmene som balanserer mellom komedie og drama tar derimot sjelden opp dette temaet på en seriøs måte, istedenfor blir foreldre fremstilt parodisk. Hentges beskriver hvordan disse ”out-of-touch”-foreldrene (2006:65) blir gjort narr av:

These parents are involved to a comic extreme, and their involvement does not serve as fatherly or motherly advice, but as comic relief (Hentges 2006:65).

Selv om Brooke og Bliss’ far Earl står for enkelte komiske innslag i *Whip it*, blir foreldrerollene deres helhetlig sett presentert på en seriøs måte i filmen. Faktisk handler de fleste samtalene deres om barneoppdragelse. Slik sett fremstår *Whip it* som en mer realistisk representasjon av foreldre/barn-forholdet enn tidligere komedie-baserte ungdomsfilmer, fordi de ikke blir fremstilt som overdrevent stereotypiske. En side ved slike stereotypiske fremstillinger kjennetegnes blant annet av at forholdet mellom tenåring og forelder er så og si konstant, heller enn å være preget av flere følelsesspektre i ulike scener, slik forholdet mellom Bliss og Brooke viser. Deres forhold utvikler seg og har opp- og nedturer, som virkelige relasjoner er preget av. *Whip it* viser dermed et mer komplisert og mangfoldig bilde av forholdet mellom mor og datter. I tillegg skiller karakterkonstruksjonen av Brooke seg sterkt fra tidligere fremstillinger av foreldre, fordi den er komplisert og formidler flere aspekter ved hennes følelsesliv, som lar publikum bli kjent med henne.

4.2.6 Opprør og coming of age gjennom roller derby

Protagonisten Bliss kan hevdes å være en slags kombinasjon av nerde- og frikerkarakteren. Hun fremstår i starten som en veldig forsiktig og typisk nerd, samtidig som hun uttrykker små tendenser til opprørskhet ved at hun farger håret blått, hører på punkmusikk og lyver til foreldrene. Hun innehar med andre ord både egenskaper ved den nerdete, snille jenta og den tøffe, opprørske jenta. Utover i filmen uttrykkes de opprørske sidene i økende grad, et resultat av at identiteten som en roller derby-jente blir sterkere. Opprør i ungdomsfilm er som nevnt gjerne knyttet til konflikter mellom tenåringer og deres foreldre, men minst like viktig er

opprørets rolle for hovedkarakterens coming of age-prosess. Coming of age-filmer viser en tenårings overgang fra ungdom- til voksenlivet. Personen utvikler seg og lærer gjennom viktige hendelser og har gjerne ”funnet seg selv” mot slutten av filmen. I nyere ungdomsfilmer har dette individuelle aspektet ved å finne seg selv om mulig blitt ennå viktigere. I *Whip it* er dette individorienterte ”hva skal jeg gjøre med livet mitt?”-spørsmålet et av filmens hovedtemaer og Bliss’ utviklingsprosess er viktig for hvordan filmen drives frem. Jeg vil nå se på hvordan *Whip it* viser hovedkarakterens utvikling ved å kombinere en coming of age-historie med opprørs-tematikk.

Bliss blir helt klart tøffere og mer selvsikker i løpet av filmen. Dette kommer blant annet til uttrykk i måten hun forholder seg til sin antagonist Corbi. I åpningsscenen forholder Bliss seg passivt til Corbi til tross for at hun oppfører seg dårlig mot henne. I en annen tidlig scene hvor Bliss blir nødt til å servere Corbi og hennes venner på The Oink Joint vises den samme skjeve relasjonen. Her har Bliss sine karakteristiske nerdebriller på seg, hun nærmest halter bortover gulvet og snakker med en nesten uhørlig stemme. Scenen viser klart maktforholdet mellom Bliss og Corbi. Bliss plasseres nederst på rangsstigen ved at hun fremstår som reservert og maktesløs. Dette er et typisk eksempel på nerden og den populære som ytterpunktene i skolehegemoniet. David A. Kinney beskriver nerdene og deres forhold til de populære på følgende måte:

These adolescents are often portrayed as awkward, intelligent, shy, unattractive social outcasts with unfashionable hair and dress styles who sometimes attempt to get revenge on their peers who shun them (Kinney 1993:21).

Kjennetegn som intelligent, sjenert og sosialt ubekvem kan også brukes til å beskrive Bliss, og i likhet med tidligere filmnerder tar hun en form for hevn, slik Kinney beskriver. Dette skjer i det neste møtet mellom Bliss og Corbi som finner sted etter at Bliss har begynt med roller derby, og her fremstår hun som en ny og selvsikker person. Corbi prøver å spille henne et puss på skolen, men Bliss svarer med å dytte henne ned fra et rekkverk. Den ”gamle” Bliss ville sannsynligvis ignorert Corbis dårlige oppførsel, men den nye Bliss tar igjen for å vise at hun ikke lenger kan herses med. Bliss sin utvikling er klart en direkte effekt av hennes nye relasjoner og interesser. Plot strukturert rundt ”nerdenes hevn” er fremtredende i high school-filmene, hvor hevnen ofte starter med den allerede nevnte utseendemessige forandringen (en ”make-over” - bort med briller og regulering), som gjør at personen fremstår som mer attraktiv og konvensjonelt pen. Dette fører til at skolens øvrige elever får øyenene opp for nerden, slik at hun får sjansen til å vise sitt ”sanne” jeg. I *Revenge of the Nerds* (1984) er, ikke

overraskende, nerdenes hevn og forvandling hovedtemaene. Det spesielle her er at nerdene forandrer seg og får respekt uten å avvise sin nerde-identitet:

The nerd transformation that is common to virtually all other such depictions is thus somewhat challenged by *Revenge*, since its characters achieve pleasure, power, and popularity without shedding their nerdy images [...] (Shary 2002a:34).

Bliss forandrer seg også uten å måtte kompromittere med sin autentiske identitet. Hun er fortsatt en outsider med interesser på siden av mainstreamkulturen, noe som kan sies å være vanlige trekk ved nerden. Samtidig kvitter hun seg med noen nerdete sider, som å være sjenert og tilbakeholden, når hun står imot sine populære skolekamerater. Bliss er likevel ikke et typisk eksempel på en nerdehistorie fra ungdomsfilmen, siden det andre elever mener om henne og det sosiale popularitetshierarkiet ikke står sentralt i filmen. *Whip it* handler i større grad om hovedkarakterens individualitet og utvikling, ikke hennes relasjon til skolehegemoniet og kampen for den populære gruppens aksept. Vi får så vidt innblikk i et slikt sosialt hierarki, men bare som korte, humoristiske elementer.

Bliss' nye selvtilit vises også i en scene hvor hun sitter sammen med foreldrene på rektors kontor i etterkant av hendelsen med Corbi.

Brooke:	<i>Please tell me you did not shove Corbi Booth over a rail.</i>
Bliss:	<i>Actually I did.</i> (Med et smil om munnen).
Rektor:	<i>Corbi has a huge bruise on her leg!</i>
Brooke:	<i>I know that you're just too bohemian to care, but she has to cheer tonight!</i>
Bliss:	<i>And she's just gonna go through with it? What an athlete.</i>

Hun svarer sarkastisk og smilende, mens faren ser ut til å måtte konsentrere seg for ikke å le. Deretter blir hun bedt om å forlate kontoret og moren reagerer oppgitt. Denne hendelsen viser at Bliss ikke er like opptatt av hva folk tenker om henne lenger. Hun opptrer selvsikkert og med en "jeg bryr meg ikke"-holdning, som står i sterk kontrast til den tilbakeholdne og stille jenta vi møter i de første scenene.

Flere korte øyeblikk i scener spredt rundt i filmen fungerer også som indikatorer på Bliss sin selvsikkerhet. Et eksempel er når hun har fått seg splitter nytt roller derby utstyr og prøver det foran speilet mens hun spenner muskler. I en annen scene sitter hun sammen med faren som ser på fotballkamp, og bøtter i seg restene av en øl. Et annet eksempel er når Iron Maven kaster mat på henne og hun svarer med å aggressivt hive mat tilbake. Selv om den siste reaksjonen ville vært naturlig for de fleste, og spesielt for roller derby-jenter, ser jeg for

meg at Bliss ville reagert annerledes i en tidligere setting. Disse eksemplene viser altså Bliss sin utvikling og forandring, mens hennes modenhet først finner sted mot slutten av filmen, etter at hun forenes med foreldrene og tar gjennomtenkte avgjørelser istedenfor å respondere på impuls. Bliss' coming of age er som vi ser sterkt knyttet til hennes nye liv i roller derby-kulturen og opprøret det representerer. Jeg vil beskrive denne utviklingen nærmere i kapittel 5 i relasjon til girl power-ideologien.

4.2.7 Kjærlighet ved første blick

[...] romance is a big theme that appears in almost every film to a degree, and in most mainstream teen films as well. This trope reveals the influence of dominant culture since mainstream teen films almost always involve a heterosexual plot line (often without sex) (Hentges 2006:13).

En tematikk man sjelden slipper unna i film er kjærlighet. Om den behandles seriøst eller ikke, eller vies store eller små deler av plotet, vil kjærligheten som regel alltid være et aspekt å regne med også i ungdomsfilmer. I *Whip it* står hovedpersonens kjærlighetsliv som et mindre viktig tema, sett i sammenheng med en del andre ungdomsfilmer. Filmen reproducerer likevel et gjennomgående element i kommersielle ungdomsfilmer ved at det sentrale forholdet er mellom to heterofile middelklasseungdommer. Jeg vil nå undersøke hvordan ung kjærlighet og sex presenteres i *Whip it* og diskutere dette opp mot etablerte konvensjoner.

Kjærlighetshistorien i *Whip it* foregår altså på et subnivå. En følge av dette er at forholdet blir fremstilt på en noe lett og overfladisk måte, som det at Bliss og Oliver fatter interesse for hverandre ved første blick. En "kjærlighet ved første blick"-historie kan fremstå realistisk, som i *Romeo+Julie* (1996) hvor hovedpersonene blir forelsket i en lengre scene der nærbilder av karakterenes ansiktsuttrykk og blick benyttes for å formidle karakterenes emosjoner. I *Whip it* derimot brukes det ikke mer enn noen få sekunder på å etablere denne interessen, som tilsynelatende bare bygger på utseendemessige elementer. Å la romantikken hvile på slike overfladiske aspekter mener Timothy Shary at er typisk for ungdomsfilmer:

Romantic and sexual competence may have little relation to social stature in reality, but in youth films the characters' level of acceptance is integrally linked to their attractiveness, which is often (mis)taken as an index of sexual and amorous "skills" (Shary 2002a:214).

Slike enkle løsninger er med andre ord relativt betegnende for hvordan kommersielle ungdomsfilmer bygger opp sine romanser og driver frem historien. En ensidig eller gjensidig forelskelse starter ved nettopp "det første blikket." *Whip it* er følgelig med på å reproducere dette elementet i Hollywood-filmens "kjærlighets-diskurs."

Ung kjærlighet i ungdomsfilm presenteres ofte som alvorlig og ekte, og det unge, forelskede paret møter gjerne motstand fra krefter uavhengig av dem selv (som oftest familiemedlemmer).

Rarely does a screen teen in love wrestle with personal notions of self-fulfillment or readiness to be in a relationship; rather, teens know their love is sure and true and simply have to overcome whatever *social* forces prevent them from expressing it and achieving reciprocity (Shary 2002a:214)

Whip it ser i begynnelsen ut til å ligne på en slik tradisjonell kjærlighetshistorie, hvor det gode kjemper mot det onde og kjærligheten seirer til slutt. Det tilsynelatende lykkelige forholdet mellom Bliss og Oliver tar derimot en annerledes vending mot slutten. Bliss oppdager et bilde på kjærestens band-hjemmeside, som viser han sammen med ei jente som har på seg Stryper t-skjorten hennes. Når Bliss konfronterer Oliver med bildet sier han at jenta var ”en idiot” som tok t-skjorten uten å spørre. Bliss godtar ikke unnskyldningen:

Bliss: *I don't wanna be this girl.*

Oliver: *What girl?*

Bliss: *I don't wanna be the girl that has to stand here and hear about what didn't happen between you and some idiot.*

Oliver: *You don't. And this is bullshit anyway. I didn't cheat on you.*

Bliss: *But you never called, okey.*

Oliver unnskylder seg med at det ikke var noe privatliv i bilen. Bliss avbryter Oliver ved å kysse han, før hun klasker til han med flat hånd og sier: ”I would have called.” Her er det selve parrelasjonen og deres følelser som står i sentrum for konflikten, ikke noe eller noen fra utsiden. Et interessant tilleggspoeng her er at denne siste scenen med Bliss og Oliver speiler en tidligere scene hvor de møtes utenfor The Oink Joint. Begge scenene er filmet med det samme kamerautsnittet, med Oliver og Bliss i de samme fysiske posisjonene i forhold til kameravinkelen. Den første gangen faller Bliss for Olivers jakt på henne, mens hun i det andre tilfellet avviser den. Denne speilingen mellom to scener mener jeg bidrar til å forsterke hovedpersonens utvikling fra filmens tidligere stadier til dens senere. Scenen viser også noe ganske uvanlig i en kommersiell ungdomsfilm: at jenta velger å ikke ta gutten tilbake etter at han ber om unnskyldning, og at de ikke ender opp sammen i en lykkelig slutt. Ifølge Hentges er det mest vanlig at hovedkarakterene i ungdomsfilmer/jentefilmer innretter seg etter kulturelle forventninger:

Most of the protagonists end up conforming to the dominant culture's expectations in some way, and many often end up sacrificing their individuality for conformity or for love (Hentges 2006:14).

Bliss tilpasser seg ikke den dominante kulturen i form av å bli i et heterofilt forhold. Istedenfor stoler hun på sine instinkter og velger å avslutte forholdet. Filmskaperne bryter imidlertid med ungdomsfilmkonvensjonene først mot slutten av filmen. Før dette behandler *Whip it* tenåringskjærligheten på en relativt naiv og romantisk måte, og innfrir på den måten forventningene til en ungdomsfilm. Men selv om slutten ikke svarer til konforme forventninger til romantikk, kan den sies å innfri publikums forventninger til hovedkarakteren ved at hun handler i tråd med sin uavhengighet, som det legges vekt på i løpet av hele fortellingen. Denne avgjørelsen sender også assosiasjoner til girl power-ideologien som fronter uavhengige jenter. Her forenes temaene kjærlighet og coming of age, som begge også har sterk tilknytning til et annet tema, sex og seksualitet.

Timothy Shary skriver i *Generation Multiplex* at ungdomsfilmene på 90-tallet sjelden viste ungdoms første erfaringer med sex. Karakterene er enten jomfruer gjennom hele filmen eller seksuelt erfarne før filmens historie begynner (Shary 2002a:235). Ungdomsfilmer før og i slutten av dette tiåret har imidlertid vist jenters første seksuelle erfaringer på lerretet (f.eks. *Fast Times at Ridgemont High*, *American Pie*, *The Virgin Suicides* (1999)). I *Whip it* mister hovedkarakteren også jomfrudommen i løpet av filmen. Den første sex-opplevelsen har dog ikke en veldig signifikant betydning for historien som helhet, men den står likevel som sentral i Bliss' coming of age-prosess. Hendelsen finner sted når Bliss og Oliver bryter seg inn i et svømmebasseng. De to hopper ut i vannet samtidig og resten av scenen foregår stort sett under vann, hvor Oliver og Bliss svømmer sammen og kysser hverandre. Hendelsen er fremstilt på en romantisk og nesten eventyraktig måte. Dette gjør den til en relativt lite realistisk sex-scene, og ligner slik sett mange andre sex-scener i ungdomsfilmer (spesielt de som har unge jenter som målgruppe). Selve sex-akten foregår "off-screen" (ikke synlig i filmen) noe som også reproducerer måten sex presenteres (evt. *ikke* presenteres) i jentefilmer. Hentges tar for seg denne fremstillingen:

Since sex, when it takes place in these films, is almost always off-screen or post-narrative, and sex is almost always romantically portrayed in mainstream teen films about girls, "love conquers all" is often one of the ending morals of the story (Hentges 2006:13).

Slike portretteringer bidrar til en idé om ungdommelig kjærlighet som noe rent og ekte, en idé som ikke nødvendigvis trenger å være feil, men som også delvis lager et urealistisk bilde av

sex og spesielt ungdoms første seksuelle opplevelser. Samtidig er denne typen overromantisering en del av sjangerformelen i ungdomsfilmer, hvor romantikk står sentralt. Det er likevel viktig å skille mellom de ungdomsfilmene som er tilsiktet jenter og de mer komedie-baserte sex quest-filmene (f.eks. *American Pie*) hvor gutter innehar hovedrollene og sex blir presentert på en mer komisk og eksplisitt måte (sammenlignet med jentefilmer). Til tross for en konform fremstilling av førstegangs-sex, balanseres filmen ved at den til slutt avviser en konvensjonell ”lykkelig slutt” i kjærlighetens tegn. Dermed står *Whip it* igjen med å både reprodusere film-konvensjoner og å tilføre ungdomsfilm-sjangeren originalitet.

4.2.8 Oppsummering

Bliss har enkelte trekk som knytter henne til konvensjonelle representasjoner av nerden i ungdomsfilm-sjangeren, gjennom utseendemessige kjennetegn og oppførsel. I likhet med den tradisjonelle nerden gjennomgår hun en forandring når hun får større selvtillit av roller derby. Hun skiller seg imidlertid også fra nerden ved å ha mer alternative interesser, heller enn å være skoleflink. Bliss sin alternativitet formidles blant annet via en subkulturell tilhørighet. Bliss skiller seg i tillegg fra konforme kjønnskonstruksjoner ved at hun uttrykker alternative former for femininitet. *Whip it* reproduserer delvis ungdomsfilmens stereotypiske queen bee-karakter i konstruksjonen av Iron Maven. Samtidig modifierer filmen bildet av konfliktfylte jenteforhold ved å forsone Bliss og Maven. Et sentralt og viktig aspekt ved fortellingen er Bliss sitt forhold til moren, som presenteres som mangefasettert og komplisert. Brooke blir fremstilt som mangfoldig, i kontrast til tidligere foreldrerepresentasjoner som ofte er fraværende og/eller stereotypiske. Filmene viser en hovedkarakter som blir gradvis mer selvsikker og moden, og er en realistisk coming of age-historie som viser grunnleggende forandring istedenfor å lene seg på symbolske overgangsritualer. *Whip it* reproduserer til en viss grad ungdomsfilmens konvensjoner knyttet til kjærlighet og sex. Filmene fremstiller et ”kjærlighet ved første blikk”-forhold mellom to hvite, heteroseksuelle ungdommer, og viser en heller lite realistisk og noe overromantisert sex-scene. På en annen side avviser den til slutt den konforme og tradisjonelle lykkelige slutten hvor kjærligheten seirer.

4.3 Juno

I analysen av *Juno* vil jeg starte med en diskusjon om hvordan stereotyper er fremstilt i filmen. Deretter vil jeg gå nærmere inn på den visuelle representasjonen av Juno som en nerdekarakter og hennes alternative identitet. Den neste delen vil ta for seg hvordan dialog bidrar til å fremstille karakteren. Videre vil jeg analysere hvordan sex og kjærlighet blir

presentert i filmen. Til slutt vil jeg diskutere temaet coming of age og hovedkarakterens utvikling gjennom fortellingen. Jeg vil ha teori omkring ungdomsfilm som grunnlag for analysen, men jeg vil også benytte meg av andre teorier knyttet til subkultur og jentekultur.

4.3.1 Synopsis

Juno handler om sekstenåringen Juno som finner ut at hun har blitt gravid med bestevennen Bleeker. Hun velger først å ta abort, men skifter raskt mening etter en visitt til legekontoret. Etter rådføring med bestevenninnen Leah bestemmer Juno seg for å adoptere bort barnet. De finner en annonse med et passende par som ønsker å adoptere. Hun forteller om graviditeten til faren og stemoren, som gir sin støtte til Junos valg. Sammen med faren drar Juno for å møte adoptivforeldrene, Mark og Vanessa, et øvre-middelklassepar som bor i forstedene. De kommer frem til en avtale, og Juno kommer særlig godt overens med musikkinteresserte og ungdommelige Mark. Juno fortsetter sitt liv, går på skolen og tilbringer mye av tiden sammen med vennene Leah og Bleeker. Av og til besøker hun Mark, som hun hører på musikk og ser film sammen med. En dag Juno er på besøk forteller Mark at han vil gå fra Vanessa. Juno, som nærmer seg termin, blir sjokkert og lei seg og kjører avgårde gråtende. Etter en stund kjører hun tilbake til parets hus og legger igjen en lapp til Vanessa. Vel hjemme snakker hun med faren om hvordan hun har mistet troen på kjærligheten. Faren sier noe som får Juno til å innse at hun er forelsket i Bleeker. Hun forteller Bleeker dette og de blir kjærester. Ikke lenge etterpå føder Juno en gutt, som Vanessa adopterer alene. Mot filmens slutt får vi se lappen fra Juno til Vanessa: "Vanessa, if you're in, I'm in. Juno."

4.3.2 Nyskapelse av skolefilmens stereotyper

Ungdomsfilm er som tidligere adressert en sjanger som ofte baserer seg på stereotype karakterer i sine fortellinger. Stereotyper brukes i film for å raskt formidle egenskaper hos bi-karakterer, mens hovedkarakterene oftest fremstilles med flere lag. Av ungdomsfilmer er det spesielt undersjangeren high school-film som lener seg på stereotyper for å presentere skolens sosiale hierarki. Denne trenden startet på 80-tallet med blant annet *Fast Times at Ridgemont High*, og *Breakfast Club* som nådde et høydepunkt med "the "experiment" of (stereo)typecasting" (Shary 2002a:31). *Juno* kan ikke direkte betegnes som en high school-film, men inneholder flere scener som foregår på Junos skole og viser hennes sosialisering med jevnaldrende der. Disse scenene snur imidlertid idéene om stereotype tenåringer på hodet. Spesielt vises dette i en tidlig scene hvor Junos fortellerstemme beskriver skolens sosiale skillelinjer. Scenen foregår i gangen på skolen og starter med kameraet vendt mot Juno

som står ved skapet sitt. Hun mister ved et uhell bøkene sine på gulvet og begynner å plukke dem opp. Samtidig går noen gutter forbi, hvorpå én av dem kommenterer: "Your book fell apart." Juno svarer: "Right." Steve (gutten): "It must have looked at your face." Deretter ler han og går videre, hvorpå Junos fortellerstemme høres:

Juno: *The funny thing is that Steve Rendazo secretly wants me. Jocks like him always want freaky girls. Girls with horn-rimmed glasses and vegan footwear and goth makeup. Girls who, like, play the cello and read McSweeney's and wanna be children's librarians when they grow up. Oh yeah, jocks totally eat that shit up. They just won't admit it because they're supposed to be into like the perfect cheerleaders, you know. Like Leah, who incidentally is into teachers.*

Junos monolog høres samtidig som at bildeutsnittet viser ei jente, hvis klær og utseende skiftes fortløpende i samsvar med beskrivelsene Juno gjør. Deretter filmer kameraet Junos bestevenninne Leah som står og snakker med en eldre, stor og kraftig lærer med grått skjegg og hår. Istedenfor at ungdomsfilmens stereotyper reproduseres blir sjangerkonvensjonene her forandret og vridd på. Junos monolog bekrefter at de stereotype idéene om cheerleaderen, jocken og frikeren finnes, men at de ikke nødvendigvis stemmer. Timothy Shary mener det er utypisk for high school-filmer å ha en nyskapende utforming av disse karaktertypene:

There has been little effort by filmmakers to experiment with or change the types of characters featured in school films, even as the conditions of the school environments and the context of youth images have inevitably continued to evolve (Shary 2002a:30).

Juno utvikler sjangeren ved at konvensjoner ved ungdomsfilmen brukes, men vinkles på en ny og original måte. For eksempel har filmen med en cheerleader (Leah) som liker eldre lærere, har en friker til bestevenn (Juno) og liker relativt alternativ kultur ("I love Woody Allen!"), i motsetning til den tradisjonelle cheerleaderen som ikke har frike-venner og bryr seg mest om shopping. Patrick Phillips forklarer at det å utfordre sjangerkonvensjoner er et kjennetegn ved kunst: "One of the basic characteristics of art is the way in which the familiar is defamiliarised so that we see things we might otherwise take for granted in new ways" (2000:65). *Juno* benytter seg av de klisjéfylte bildene de fleste vil kjenne igjen fra ungdomsfilmer, former dem, og gir dem ny mening. Slik kan filmen bidra til at fordommene man måtte ha mot tenåringer og high school-klikker blir utfordret heller enn å bli forsterket og reproduisert.

I kommentaren om Steve Rendazo definerer Juno samtidig seg selv som en såkalt "freak," når hun hevder at han liker henne og at jocks liker frikere. I teoridelen omtalte jeg frikeren som en form for rebell. Junos definisjon av en friker består imidlertid av noen tradisjonelle nerdete kjennetegn: briller ("horn-rimmed glasses"), glad i bøker ("wanna be children's librarians") etc. Det finnes altså ulike typer frikere, noen mer nerdete enn andre, men de skiller seg alle ut fra det som oppfattes som "normalen" (i en high school-setting). Juno er også en person som skiller seg fra det som blir oppfattet som normal tenåringsoppførsel, i hvert fall ut ifra definisjonen til de voksne karakterene i filmen (Bleekers mor: "She's just different"). Jeg vil videre i oppgaven se nærmere på hva som kjennetegner Junos karakterrepresentasjon og hvordan denne er bygget opp, og jeg vil starte med Junos visuelle femtreden.

4.3.3 Den visuelle fremstillingen av Juno

En karakter konstrueres på ulike måter. Filmens visuelle aspekter, det vi ser foran kamera som scenografi, skuespillere og lyssetting, går under betegnelsen *mise-en-scène*. Disse kan alle knyttes til fremstillingen av karakterer. Jeg vil starte med å se på hvordan kostymer bidrar til å skape protagonisten Juno.

Klær er et viktig kommunikasjonsmiddel i filmmediet og brukes blant annet for å kommunisere karakterenes personlighet og for å opprettholde en følelse av realisme: "[Costumes] play an important role in exploring the various characters' identities and in facilitating social and cultural versimilitude" (Street 2001:75). Junos klær er også sentrale i å skape en realistisk representasjon. Hun går med plagg som jeans, t-skjorter, strikkeveste, hettegensere, flanelkjorter og joggesko. Alle disse vil jeg hevde at er normale hverdags-klær for kontemporær ungdom. Stilen kan også betegnes som noe gutteaktig og ikke spesielt feminin. I likhet med Bliss i *Whip it* går også Juno i klær med jordnære farger. Generelt sett virker det ikke som hun bruker mye tid på utseendet, slik mange jenter på hennes egen alder tilsynelatende gjør, siden hun ikke bruker sminke og nesten alltid går med håret satt opp i en hestehale. Hun har helhetlig sett en avslappet klesstil, noe som reflekterer hennes personlighet som rolig og bedagelig, og som skaper en oppfatning av Juno som en "guttejente."

Kvinner og jenter på film blir som regel kledd opp i mer eller mindre feminine klær og setter dermed en standard for hva som er den konvensjonelle måten å kle seg på for det kvinnelige kjønn. På en annen side har kvinner et større spekter å spille på enn menn. Det godtas i større grad at kvinner går i mer eller mindre maskuline antrekk enn at menn går kledt

feminint. Fortsatt er et feminint uttrykk mest vanlig i filmatiske representasjoner av jenter. Sarah Street mener at "[...] costume plays a key role in the construction of gender codes and expectations" (2001:3). Juno med sin blandede stil kan derfor hevdes å representere et alternativt bilde av tenåringsjenta, en alternativ kjønnskonstruksjon, siden hun sjeldent går feminint kledd. En slik representasjon kan dermed være med på å utfordre og videreutvikle de etablerte kjønnskodene som tidligere er konstruert gjennom filmmediet.

Juno fremstår som ei jente som går sine egne veier, uten å bry seg om hva andre synes. Dette er også et viktig kjennetegn ved den tradisjonelle nerden, som legger betydelig vekt på individualitet istedenfor å følge sine likemenn. Mary Bucholtz mener at nerdeidentitet for jenter tilbyr et alternativ til den hegemoniske femininiteten, og kan gjennom denne stå imot en overstyrende ideologi om hvordan jenter skal uttrykke femininitet (1999:213). Hun utdyper videre:

For girls, nerd identity also offers an alternative to the pressures of hegemonic femininity - an ideological construct that is at best incompatible with, and at worst hostile to, female intellectual ability. Nerd girls' conscious opposition to this ideology is evident in every aspect of their lives, from language to hexis to other aspects of self-presentation (Bucholtz 1999:213).

Denne beskrivelsen passer godt til *Junos* jenterepresentasjon, som helt klart formidler en alternativ femininitet gjennom kostymebruk. Det er muligens *fraværet* av feminine uttrykk man først legger merke til i filmen, men Juno uttrykker også sin egen form for femininitet. Dette gjør hun for eksempel gjennom en noe humoristisk handling ved å ta på et skjørt over buksene sine før hun drar for å besøke Mark og Vanessa. Bakgrunnen for dette er sannsynligvis at hun vil vise sine beste sider overfor Mark som hun ser opp til. Når hun står utenfor huset deres passer hun på at skjørtet ser fint ut før hun ringer på.

Junos klesstil viser også at hun har en alternativ identitet siden hun ikke følger noen spesifikke trender. Man kan istedenfor hevde at Juno har en subkulturell stil og identitet, selv om hun ikke er direkte knyttet til et subkulturelt miljø. Fred Davis forklarer hvordan klær er et viktig middel for å kommunisere sosial tilhørighet:

[...] through clothing people communicate some things about their persons, and at the collective level this results typically in locating them symbolically in some structured universe of status claims and life-style attachments (1992:4).

Flanellskjorten, et av plaggene Juno bruker, var for eksempel et kulturelt symbol tidlig på 90-tallet i subkulturelle musikkmiljøer, nærmere bestemt tilknyttet undergrunnssjangeren

”grunge,” som senere utviklet seg til å bli en kommersiell stil. Siden *Juno* er laget mer enn et tiår etter grungens storhetstid, har ikke skjorten den samme konnotative betydningen som den hadde på 90-tallet. Likevel er den et referansepunkt og vil for mange forbindes med en alternativ kultur, og kan dermed knyttes til Junos karakterfremstilling som ei alternativ jente. Skjorten var et viktig uttrykk for hvilken kultur og hvilke interesser man hadde, og dermed også en måte å skille seg fra den hegemoniske kulturen eller andre subkulturer. Dick Hebdige skriver i sin kjente avhandling *Subculture: The Meaning of Style* om viktigheten av å markere differensiering gjennom blant annet bruk av objekter: ”The communication of a significant *difference*, then (and the parallell communication of a group *identity*), is the ’point’ behind the style of all spectacular subcultures” (Hebdige 2008:102). En slik form for differensiering var jeg inne på i analysen av Bliss, og jeg vil hevde at også Juno formidler en subkulturell identitet og skiller seg fra normen. Som nevnt tidligere definerer Juno seg som en friker, og både hun selv og folk rundt henne anser henne som ”annerledes.”

Et annet klesplagg som uttrykker alternativitet hos Juno er hennes mange strikkevester. En strikkevest er et plagg man gjerne forbinder med bestefedre eller tradisjonelle guttenerder, ikke unge jenter. Hadde vestene derimot vært nye og i lyse, feminine farger kunne de kanskje ha blitt knyttet til en moderne retro-stil, men vestene Juno går med er i mørke jordfarger og ser gamle ut. Man kan derfor anta at hun, i liket med Bliss, handler noen av klærne sine i bruktbutikker. En slik original klesstil kan på én side symbolisere Junos individualitet. Samtidig kan bruk av bruktklær knyttes til en såkalt hipsterkultur, som jeg var inne på i den foregående analysen av *Whip it*. En slik tilhørighet kommer imidlertid ikke åpenbart til uttrykk på andre måter i *Juno*.

Junos alternative identitet vises i tillegg til klesstil gjennom filmens scenografi, som blant annet formidler interessene hennes. Et eksempel på dette er Junos rom. I en av filmens tidligste scener følger publikum Juno hjem til huset hun bor i og videre opp til rommet hennes. Vi får først se en del av en vegg som er prydet av en noe obskøn figur/lysbyrter og lapper med påskriftene: ”Juno,” ”Hello I’m drunk” og ”Zeitgeists” (sic) (”Zeitgeist” er tysk for tidsånd). Kameraet bruker god tid inne på rommet og filmer mange detaljer og småting: småpenger i en skål, klistremerker, dukker, bandbilde av Juno, Leah og Bleeker, og diverse andre plakater og bilder. Det som blir filmet gir ikke nødvendigvis publikum en idé om at Juno tilhører en spesiell subkultur eller har en spesifikk smak. Tingene som vises er alle mulige rare gjenstander, som ikke nødvendigvis har sammenheng med hverandre. Det som kanskje er mest signifikant i denne sammenhengen er heller det som *ikke* vises, nemlig et konvensjonelt pikerom. Et tradisjonelt jenterom fra filmuniverset vil mange forbinde med

følgende kjennetegn: lyst, en ”jentefarge” som rosa, fløyel, kosedyr, og plakater av filmstjerner og artister. Junos rom er langt unna en slik beskrivelse. Konvensjonelt eller ikke, pikerom har blitt til noe myteomspunnet, en myte som muligens har fått vokse i filmmediet. Chuck Kleinhans beskriver hvordan produksjonsdesign gjennom mise-en-scène underbygger ”the fantasy projection of girls’ space” (Kleinhaus 2002:83). Junos rom kan også sies å formidle en fantasi om jenters private rom: noe som er hemmelighetsfullt, intimt og uskyldig. Intimiteten i Junos rom formidles både gjennom kameraets filming og lyssetting. Nærbilder blir brukt i filmingen av de mange tingene på rommet, kameraet beveger seg sakte, og gir følelsen av en avslappet og rolig atmosfære. Denne atmosfæren forsterkes av lyssettingen som bruker en gul og myk farge. Den gir en romlig følelse av varme og intimitet. Dette kan videre gi seeren en idé om å være deltagende på noe hemmelig og eksklusivt. Som karakteren Bianca sier det i *10 Things I Hate About You*: ”A girl’s room is very personal.” Dette ukonvensjonelle jenterommet kan sies å reflektere Junos tilsynelatende alternative personlighet.

Angela McRobbie ser på jenters soverom som et sted hvor kultur skapes og delvis hemmeligholdes. Hun bruker begrepet ”bedroom culture” og forklarer hvordan jenters kultur har blitt oversett fordi den har funnet sted og utviklet seg innenfor soverommets fire vegger (McRobbie 2000:4). Dette var et resultat av at jenter ikke fikk lov til å oppholde seg ute på gatene i samme grad som gutter på deres egen alder. Derfor ble blant annet tenåringenes forbrukerkultur noe som utviklet seg på jenters soverom.

There was room for a great deal of the new teenage consumer culture within the confines of the girls’ bedrooms. Teenage girls did participate in the new public sphere afforded by the growth of the leisure industries, but they could also consume at home, upstairs in their bedrooms” (McRobbie 2000:16).

Det er i første instans filmens nevnte scenografi som formidler Junos rom som en kulturell sfære. I scenene som filmes på Junos rom, foregår det lite utenom at vi ser henne ligge på sengen sin, med unntak av scenen i begynnelsen av filmen hvor hun forteller om graviditeten i en telefonsamtale med Leah. Scenene som viser Juno liggende i stillhet på rommet sitt kan dog være signifikante i seg selv, ved at de viser jenterommet som et sted for å tenke og være for seg selv. Scenen med telefonsamtalen formidler også jenterommet som et sted hvor viktige beslutninger tas, uten foreldres eller andres inntreden.

Angela McRobbie skriver også at jenters deltakelse i subkulturer har blitt oversett, og at jenter som oftest står som bisetninger i historien om disse.

They are absent from the classic subcultural ethnographic studies, the pop histories, the personal accounts and the journalistic surveys of the field. When girls do appear, it is either in ways which uncritically reinforce the stereotypical image of women with which we are so familiar (McRobbie 2000:12).

Juno er som sagt ikke deltagende i en spesiell subkultur, men hun har en musikksmak og en stil som i det minste tyder på en tilknytning til en slik type kultur. Hun har en relativt sær musikksmak sett fra et kommersielt perspektiv, og hører på band innenfor sjangere som alternativ rock og punk. Junos musikksmak formidles i stor grad gjennom filmens nevnte scenografi, for eksempel på rommet hennes som er fylt med en mengde forskjellige musikkrelaterte gjenstander. Vi kan skimte vinylplater av band som Dead Kennedys og Patti Smith, og vi ser en gitarfigur og hennes egen gitar. I skapet sitt på skolen har Juno festet mange klistremerker, for eksempel et med bandet Bad Religion. Junos musikkinteresse kommuniseres også gjennom samtaler i filmen hvor Juno nevner The Stooges, Patti Smith og The Runaways som sine favorittband. Disse er alle band som kan betegnes som relativt alternative i en kontemporær kontekst.

Jeg vil nå analysere hvordan dialoger formidler karakteristikk ved Juno, hvor jeg blant annet vil gå nærmere inn på referanser til alternativ musikk.

4.3.4 Karakterrepresentasjon gjennom dialog

Noe mange kritikere trakk frem i omtalene av filmen *Juno* da den kom, var tittelkarakterens uvanlig smarte og fargerike språkbruk. Noen hevdet at det virket usannsynlig at ei jente på seksten år var såpass frimodig, mens andre mente de kjappe dialogene var sentrale for å underbygge Juno som en sterk og realistisk karakter, slik det kommer til uttrykk i omtalen i The New York Times:

At first her sarcasm is bracing and also a bit jarring [...] but as “Juno” follows her from pregnancy test to delivery room [...] it takes on surprising delicacy and emotional depth (Scott, *The New York Times*, 05.12.2007).

Språket i Juno formidles i tre ulike former: dialog, voiceover og skrift. Jeg vil i denne delen holde meg til å analysere den første typen og vil trekke frem hele eller deler av dialoger mellom Juno og andre karakterer som jeg ser på som viktige i karakterfremstillingen. Jeg vil også drøfte helheten i hvordan Juno uttrykker seg, hvilke ord og uttrykk hun bruker etc., for å få et bredest mulig bilde av karakteren.

Et umiddelbart kjennetegn ved Juno er som nevnt hennes frittalende vesen og hennes raske replikkvekslinger, som ofte inneholder uvanlige ord og uttrykk istedenfor de mest

åpenbare og enkle ordene. En av de første setningene Juno ytrer er til en hund som avbryter dagdrømmingen hennes med bjeffing: "Jeez, Banana. Shut your frigging gob, okay." Her er "jeez" en vanlig slang for "Jesus," mens "gob" er en heller uvanlig britisk/irsk slang for "munn." I et senere tilfelle, i en samtale med Leah sier Juno: "I'm telling you I'm pregnant, and your acting shockingly *cavalier*." Det siste ordet kan bety "ubekymret" eller "nonchalant." Disse to eksemplene viser at Juno både blander moderne tenårings slang med mer eller mindre kompliserte ord. Dermed kan Juno tolkes som en smart og nysgjerrig jente. Hun og venninnen Leah har også sin egen sjargong. De kaller hverandre for "dude," refererer til populærkultur (Juno: "it's Morgan Freeman. Do you have any bones that need collecting") og finner på sine egne uttrykk (Leah: "honest to blog," "food baby"). På samme måte som Juno former sin egen identitet visuelt, gjør hun det også gjennom språket sitt.

Junos dialoger preges blant annet av at hun ofte refererer til populærkultur (som regel til film og musikk), noe som kan tyde på at hun er mer opptatt av kultur enn sine jevnaldrende. Dette kan sees i sammenheng med hennes egen definisjon av seg selv som en frik. Et eksempel på en slik referanse kommer under Junos første besøk hos Mark og Vanessa, der hun utroper: "Could I use the fascilities? Cause being pregnant makes me pee like Seabiscuit" (*Seabiscuit* (2003) er en film om en veddeløpshest ved samme navn). Denne replikken viser også Junos direkte måte å kommunisere på. I et senere besøk hos Mark nevner hun også navnet på en skrekkfilm-regissør, Dario Argento, og skrekkfilmen *Suspiria*. I løpet av samme scene snakker hun videre om ulike band og artister. Hun svarer for eksempel dette på Marks henvisning til en coverlåt av The Carpenters: "I know the Carpenters. Chick drummer, freaky dude. Not unlike the White Stripes." I tillegg til å bekrefte sin kjennskap til The Carpenters, refererer Juno her til et annet band, som muligens er et forsøk på å imponere Mark med musikkunnskaper. Slike små språklige detaljer bidrar dermed til å indirekte formidle Junos følelser, som dem overfor Mark. Denne typen formidling er noe av det Patrick Phillips trekker frem når han forklarer hvordan tale konstruerer karakterer: "[...] dialogue is highly revealing both in what it tells us about individuals and what it tells us about their relationships with others" (Phillips 2000:70). De nevnte eksemplene viser også Junos interesser og er derfor signifikante i formidlingen av personligheten hennes. Hennes populærkulturelle referanser kommuniserer i stor grad til publikum. Hun går i dialog med seeren og etablerer et slags kulturelt fellesskap gjennom referanser.

En annen relasjon i *Juno* er også sterkt knyttet til språklig formidling, og til konstruksjon av identitet og femininitet: vennskapet mellom Juno og Leah. At lingvistiske praksiser kan være en viktig identitetsformende faktor begrunner blant annet Laura Miller i

sin artikkel om *Kogals*, ”unge japanske kvinner i alderen 14 til 22 som skaper nye moter, atferd og språk” (min oversettelse, Miller 2004:225). Miller forklarer hvordan disse jentene utfordrer gamle og konservative normer for ung femininitet, til tross for fordømmelse fra foreldrekulturen.

Kogals defy contemporary demands of adolescent femininity by speaking in raw, outspoken, and unexpected ways. They usurp male privilege by exercising the freedom to use language in any way they please. Their novel speech style and cultural production enable them to simultaneously express their own focal concerns while contesting compulsory femininity (Miller 2004:236).

Juno og Leah kan også hevdes å bryte med dominerende ideologier knyttet til jenters måter å uttrykke seg på. Der tradisjonelle jenteidealer dreier seg rundt aspekter som uskyldighet, beskjedenhet og føyelighet, uttrykker de to jentene i *Whip it* seg på en impulsiv, direkte og selvsikker måte. Juno og Leah snakker også åpenhertig og direkte om sex (Leah: ”So what was it like, humping Bleek’s bony bod?”, Juno: ”When I see them all running like that with their things bouncing around in their shorts, I always picture them naked even if I don’t want to. All I see is pork swords”). Dette kjennetegnet finner vi også hos de japanske jentene:

Kogals’ hedonistic energy surfaces in language that holds nothing back and freely expresses feelings and desires. This is especially apparent in the ways they openly talk about and critique sexuality (Miller 2004:236).

Miller presiserer at Kogals-jentene ikke prøver å være maskuline, men at de forandrer definisjoner av femininitet (2004:234). Jeg vil hevde at det er det samme karakterene i *Whip it* bidrar til gjennom sin utfordrende sjargong. Ved å snakke om seksualitet på denne måten bidrar de til å hverdagsliggjøre temaet. Tidligere kommersielle ungdomsfilmer har også vist jenter snakke åpent om sex, som *Fast Times at Ridgemont High* og *American Pie*. Det er dog i større grad de uavhengige ungdomsfilmene som behandler temaet mest seriøst, mens de kommersielle oftest tyr til konforme tankesett. De Vaney analyserer temaet i John Hughes’ filmer, og beskriver noen av hans fremstillinger på følgende måte: ”These passé codes represent an inflexible gendered approach to teen sexual discourse, one that supports the taboos of adults” (De Vaney 2002:205-206). Selv om enkelte (mannlige) karakterer snakker eksplisitt om sex avslører de, ifølge De Vaney, fordommer fra konservative diskurser om at det er ”impolite for females to speak openly about sex; boys will be boys” (ibid:206). Disse filmene fronter dermed sterkt definerte og tradisjonelle kjønnsroller, verdier som blir promotert av Hollywood, og uttrykker ”words by which many men regulate the behavior of

women” (De Vaney 2002:206). De har altså potensielt en signifikant påvirkningskraft. *Juno* som er skrevet av en kvinnelig manusforfatter motsetter seg slike kjønnede representasjoner. Filmer som handler om jenter og sex står dermed som spesielle og uvanlige representasjoner, fordi det som regel er gutter som har ”førsterett” på denne tematikken i film. Spesielt i relasjon til tenåringsjenter har sex og seksualitet som nevnt vært et tabubelagt område i offentligheten. Jessica L. Willis skriver at jenter som seksuelle objekter ”remain largely invisible in western culture,” og trekker frem *Juno* som en film som utfordrer tidligere representasjoner (2008:241). Jeg vil nå diskutere temaene sex og kjærlighet nærmere.

4.3.5 Når sex kommer før kjærlighet

Losing virginity is a necessary step toward adulthood, particularly in most teen and girls’ films. In fact, in girls’ films protagonists actively pursue this loss, often hoping to ”just get it over with” (Hentges 2006:196).

I *Juno* får vi se tittelfigurens første sexopplevelse og tap av jomfrudommen i en av filmens første scener, som et tilbakeblikk på noe som skjedde før filmens begynnelse. Hendelsen er definerende for resten av fortellingen, siden hun blir gravid og må ta viktige avgjørelser som følge av dette. Jeg vil nå beskrive scenen hvor Juno mister jomfrudommen, og deretter analysere hvordan scenen representerer unge jenters seksualitet. Senere vil jeg se på hvordan filmen presenterer ung kjærlighet.

Scenen er en del av selve åpningsscenen og starter med en svart skjerm med inskripsjonen ”Autumn” i det høyre hjørnet. Det fades deretter over til et totalt utsnitt som viser en hage, rekkehus, trær og ei jente som står på gresset foran en lenestol. Hun har på seg jeans, en rød hettegenser og drikker av en stor kartong med appelsinjuice. Deretter får vi et nærbilde av Junos uttrykksløse ansikt. Hun har brunt oppsatt hår, brune øyne, og er usminket. En voiceover av Junos stemme sier: ”It started with a chair,” en hentydning til hennes første erfaring med sex. Deretter klippes det til et nytt bilde og et nytt interiør. Kameraet er plassert i gulvhøyde, og vi ser store deler av et brunt teppe. Lyset har et gult/brunt skjær. To nakne ben står nærmest kameraet. En gutt sitter på en lenestol bakerst i bildet, tilsynelatende uten klær, bare leggene og deler av overkroppen synes. Et par hvite truser med kirsebærmønster faller ned rundt de stående føttene, som etter undertøyet å dømme tilhører ei jente. Hun går sakte mot gutten. I det neste bildet har kameraet snudd 180 grader. Junos overkropp og ansikt vises, hun har på seg en rød t-skjorte. Hun kikker ned på gulvet, smiler forsiktig, kikker opp, deretter ned igjen mens hun nærmer seg gutten. Kameraet klipper deretter til siden av ansiktet hennes, en close-up av haken, leppene og litt av håret mens hun lener seg fremover. Guttens

lepper kommer også til syne og han hvisker i øret hennes: "I've wanted this for a very long time." Hun svarer: "I know." Han: "Wizard." Kameraet klipper igjen til baksiden av stolen, baksiden av guttens hode synes og deler av Junos ansikt. Hun kysser Bleeker på kinnet.

I denne scenen tar Juno den aktive rollen, mens Bleeker er heller passiv og sitter rolig i stolen under seansen. Juno tar initiativ til sex-akten, og spesielt det at hun setter seg oppå Bleeker understreker hennes kontroll over situasjonen. Tradisjonelt i ungdomsfilmer har det vært tenåringsguttene som har vært mest opptatt av sex, og sentrale deler av plotene handler om deres vei mot å miste jomfrudommen (sex quest-filmer) og overtalelse av jentekjærester. En del filmer har imidlertid vist jenter som ønsker dette "overgangsritualet," som førstegangs-sex defineres som, blant annet *Little Darlings*, *Fast Times at Ridgemont High* og *The Virgin Suicides*. Disse portretteringene viser dog ofte jentenes skuffelse over sin første sexopplevelse, heller enn nytelse. Det er i større grad i uavhengige filmer vi får se de mest liberale portretteringene av jenters seksualitet, men disse er sjelden romantiserte opplevelser. Sarah Hentges forklarer jenters relasjon til sex i uavhengige filmer på følgende måte:

Girls also take more control of their sexuality in independent and less-well-known films. They are more often active, not acted upon. [...] Further, sex, in independent films, is often on screen and is rarely romantic. Many girls in films from *Ripe*, to *Whatever*, to *Kids*, to *The Smokers* have awkward, painful sex. This can be seen in the images and experiences on screen, as well as in the discussions about it that often take place later in the film (Hentges 2006:15).

Juno tar kontroll over sin seksualitet, men har ikke den negative opplevelsen som jentene har i filmene nevnt i sitatet ovenfor, som alle er uavhengige filmer. Som diskutert tidligere i analysen av *Whip it* kan romantiserte portrettinger av sex oppfattes som urealistiske, men ensidig negative representasjoner vil også kunne hevdes å være delvis virkelighetsfjerne.

Juno beskriver sexen med Bleeker som "magnificent" når hun forteller om den til Leah, og ved en senere anledning hvor hun har fortalt om graviditeten til foreldrene uttrykker hun at "Bleeker is actually great in chair." Dette er dog de eneste henvisningene til Junos nytelse av den seksuelle opplevelsen, som heller ikke vises visuelt. Det er derimot Bleekers nytelse det legges vekt på, både fra filmskapernes og Junos side. Juno sier på et tidspunkt at hun planla å ha sex med Bleeker i ca et år. Når det skjer, og Bleeker forteller at han har ventet på dette lenge, svarer hun: "I know," som om hun har sex med Bleeker mest for hans skyld (et mer forventet svar ville kanskje vært "I know, me too"). Han på sin side understreker at dette har vært opp til Juno ved at han er den som har ventet på at det skal skje, enn at han selv aktivt har fått det til å skje. I et annet tilfelle forteller Juno hvordan Bleeker "went live that

night,” mens vi får se et bilde av Bleekers ansikt med et orgasmisk uttrykk. Noe lignenede vises ikke av Juno. Dette kritiserer blant annet Jessica L. Willis i sin artikkel ”Sexual Subjectivity: A Semiotic Analysis of Girlhood, Sex, and Sexuality in the Film Juno,” hvor hun skriver at Junos seksuelle nytelse bare formidles i sammenheng med hennes fysiske status som gravid:

Juno’s condition as pregnant is what gives rise to any exploration of her actual experience of sexual intercourse. Young female sexual desire is never perceptible in and of itself; the macro-narrative within this narrative significantly points toward the cultural invisibility of girls’ sexual desires (Willis 2008:249).

Selv om det ikke er selve sex-opplevelsen som står i fokus i *Juno*, er det likevel påfallende at det er guttens seksuelle nytelse som formidles, til fordel for den kvinnelige hovedkarakterens. Willis hevder at *Juno* viser ei jentes tøyning av akseptable seksuelle grenser uten å bryte opp den tradisjonelle diskursen for femininitet:

Juno represents a cultural artifact of changing ideologies of girlhood, yet it also functions as an example of the pervasive ambivalence in the U.S. towards the sexual subjectivity of girls (Willis 2008:241).

Vi får se en ung jente som tar initiativ til sex, men hennes subjektive opplevelse av den blir i liten grad formidlet. Willis skriver at ”sexual desire is visibly expressed and acted upon by the girl character” (2008:242). Jeg vil hevde at Junos ”seksuelle begjær” ikke er visuelt synlig på samme måte som Bleekers. Det formidles heller i hennes aktive valg i relasjon til hendelsen. Som sagt uttrykkes hennes spesifikke nytelse av akten bare muntlig, gjennom samtaler i etterkant eller som voiceover. En slik fremstilling av kvinnelig seksualitet kan være problematisk fordi den fremmer en idé om at jenter i første rekke skal behage gutten, før de kan få lov til å konsentrere seg om sin egen nytelse. Siden vi ikke får et visuelt bilde av Junos seksuelle velbehag, er det vanskelig å vite om hennes uttalelser om sin førstegangs-sex som ”magnificent” er en beskrivelse av nettopp hennes tilfredsstillelse. Det virker mer trolig at det er en referanse til hele opplevelsen. *Juno* formidler til syvende og sist et bilde av ei jentes seksualitet som noe bra og naturlig. Dette gjøres dog uten å gå dypt inn i tematikken, og på en noe romantisert måte. Vi får for eksempel aldri høre Junos egne tanker om opplevelsen. Sexen filmes heller ikke, og vi står dermed igjen med en noe urealistisk representasjon.

I brorparten av kommersielle ungdomsfilmer med jenter i hovedrollene er sex knyttet til kjærlighet (når gutter har hovedrollene er temaene oftere adskilt). I mange filmer som viser

førstegangs-sex hos en ung jente kommer forelskelse først, deretter sex. For Juno er det derimot omvendt. Hun blir forelsket i Bleeker først etter at de har hatt sex (i alle fall *forstår* hun at hun er forelsket i etterkant). Hentges mener at kvinnelige karakterer blir forledet til å følge en spesiell livsvei når romantikken ”tar dem”:

While romance can be an effective weapon and a means to acquire a sense of self and sexuality, it is also a plot device that compromises the development of female characters. When a character buys into romance, she is destined to follow a certain path (Hentges 2006:195).

I Junos tilfelle er det ikke selve romantikken det starter med, men graviditeten. Jeg vil hevde at hun ikke følger en helt konform vei når hun blir gravid, hvor det absolutt mest konservative og tradisjonelle ville vært å beholde barnet og oppdra det sammen med barnefaren. Hun velger heller ikke det mest radikale som ville vært å ta abort. Istedenfor bestemmer hun seg for å adoptere bort barnet, som er moralsk ”riktig” på mange måter, og noe som er akseptert av et gjennomsnittlig amerikansk filmpublikum. Juno har også en relativt romantisk og kanskje en noe urealistisk idé om kjærlighet. Etter at hun har fått vite at Mark vil skilles fra Vanessa har hun en samtale med faren sin om livet og kjærligheten som formidler hennes tanker.

Juno: *I'm just, like, losing my faith with humanity.*

[...]

Juno: *[...] I just need to know that it's possible that two people can stay happy together forever.*

Mac: *Well, it's not easy, that's for sure. And, uh, I don't have the best track record in the world, I know, but... I've been with your stepmother for ten years now, and, um, I'm proud to say, we're very happy. Look... in my opinion, the best thing you can do is find a person who loves you for exactly what you are. Good mood, bad mood... ugly, pretty... handsome, what have you. The right person's still gonna think the sun shines out your ass. That's the kind of person that's worth sticking with.*

Juno: *Yeah. Yeah, and I think I've found that person.*

Farens råd er med på å bekrefte Junos idealiserte syn på kjærlighet, og får henne til å innse sin forelskelse i bestevennen. Junos replikker formidler store (og urealistiske?) forventninger til kjærligheten, nærmere bestemt den store kjærligheten. Hun kan dermed sies å ”buy into romance,” slik Hentges beskriver. Den siste scenen viser Juno og Bleeker sittende på en trapp foran et hus, mens de synger en sang og spiller gitar sammen. Dette er en sluttscene som kan

sies å reprodusere en idyll om en idé som de fleste romantiske komedier og romantiske ungdomsfilmer har promotert tidligere: kjærligheten seirer i en lykkelig og klisjépreget slutt. - Selv for de mest alternative og uavhengige ungdommene:

Juno: *As boyfriends go, Paulie Bleeker is totally boss. He is the cheese to my macaroni. And I know people are supposed to fall in love before they reproduce, but I guess normalcy isn't really our style.*

4.3.6 En annerledes coming of age-historie

Juno har i en rekke sammenhenger, i artikler og anmeldelser etc., blitt omtalt som en coming of age-film:

“Juno” is a coming-of-age movie made with idiosyncratic charm and not a single false note (Denby: The New Yorker, 17.12.2007)

This is the course followed by most coming-of-age stories, though not many are so daring in their treatment of teenage pregnancy, which this film flirts with presenting not just as bearable but attractive. (Scott: The New York Times, 05.12.2007)

A sharp-edged, sweet-centred, warm-hearted coming-of-age movie that's always just that little bit smarter than you think it is. (Male: Empire¹²)

Det jeg vil utforske videre er hvordan Juno som karakter utvikler seg, ved å presentere og analysere enkelte hendelser og scener jeg ser på som signifikante for denne utviklingen.

Jeg har tidligere nevnt den første sex-opplevelsen som et eksempel på et vanlig overgangsrituale i coming of age-historier. I filmene hvor denne opplevelsen står i sentrum for fortellingen, bygges det gjerne opp mot denne scenen i starten av filmen, som så vises mot slutten som et toppunkt i plotet. I *Juno* kommer scenen i selve åpningsscenen av filmen, mens det er hendelsens følger, at Juno blir gravid, som driver fortellingen videre. Junos graviditet står altså sentralt i filmens dramaturgiske utvikling og kan derfor forventes å være en viktig faktor i hennes coming of age-prosess.

Når Juno oppdager at hun har blitt gravid står hun plutselig overfor store valg og dilemmaer som hun selv betegner som ”way beyond my maturity level.” I forhold til sin unge alder oppfører Juno seg (tidvis) relativt voksent, ved at hun tar ansvar og selv ordner opp i problemene sine. Hun bestemmer seg på egenhånd for å ta abort, uten å fortelle dette til foreldrene, men får hjelp og støtte fra bestevenninnen Leah. På en annen side vil kanskje de fleste hevde at det er mer ansvarlig å spørre sine foreldre om råd når man bare er seksten år.

¹² Artikkelen er ikke datert, se referanselisten for nettsadresse.

Når Juno ombestemmer seg i forhold til abortvalget, kommer hun frem til at hun vil adoptere bort barnet etter rådgivning fra Leah. Det er først etter denne beslutningen at hun forteller om graviditeten til faren og stemoren, som så og si umiddelbart aksepterer Junos beslutning uten videre diskusjon. Foreldrene er likevel viktige støttespillere i tiden som følger, i forhandlingen med adopsjonsforeldrene og i de praktiske gjøremålene og utfordringene som venter. Som jeg var inne på ovenfor er valget om adopsjon ganske åpenbart siden abort ikke ville blitt akseptert i en amerikansk ungdomsfilm, ettersom konservativitet preger diskursen og den moralske debatten om dette i det amerikanske samfunnet. Både Junos og foreldrenes reaksjoner på graviditeten føles til tider urealistiske fordi de behandles relativt lettvtint, og slike enkle plot-løsninger er heller vanlige i kommersielle ungdomsfilmer.

Selve oppdagelsen av at hun har blitt gravid ser tilsynelatende ikke ut til å skremme eller opprøre Juno i veldig stor grad. Hun virker heller å være noe oppgitt over det som har skjedd. Også avgjørelsene som blir tatt i etterkant, om abort og deretter adopsjon, tas i løpet av kort tid og virker ikke som vanskelige valg for Juno. En naturlig grunn for denne mangelen på mer alvorlige konflikter og dilemmaer kan være at *Juno* er en komedie/feel-good-film, og har dermed ikke en agenda om å formidle for mange vonde og vanskelige følelser. Valgene Juno tar i første del av filmen gir et inntrykk av henne som avslappet, ubekymret og med en noe naiv tilnærming til verden. På en annen side er Junos måte å takle situasjonen på et eksempel på at ei ung jente kan ta viktige avgjørelser på egenhånd på en strukturert og rolig måte. Filmen viser ei sterk jente, noe som står i kontrast til en tradisjonell representasjon av tenåringsjenter som hjelpesløs. Mary Larken McCord forklarer hvordan medie-representasjoner bidrar til dette synet:

The most important coercive message is that girls are fundamentally not able to take care of themselves. This message begets the belief that girls are in need of intervention, mentoring, monitoring, or any of a dozen other mechanisms of adult control (McCord 2008:4).

Hun skriver videre om "girls in crisis"-diskursen, som handler om problemene og utfordringene som møter tenåringsjenter, og hvordan denne har bidratt til å forsterke inntrykket av unge jenter som hjelpesløse gjennom ungdomsfilm: "The appearance of this concept in teen film suggests that even teens themselves are receiving media messages that adult intervention is necessary" (McCord 2008:19). *Juno* viser derimot at tenåringsjenter er i full stand til å ta vare på seg selv og takle kriser ved hjelp av sin egen beslutningstaking og dømmekraft.

En hendelse jeg anser som et vendepunkt og som viktig for Junos utvikling kommer i en

scene hvor hun tilfeldigvis møter på Vanessa i et kjøpesenter. Den starter med at Juno først på avstand ser Vanessa som leker med barnet til en venninne. Juno får et fjernt og overrasket uttrykk i ansiktet, som om hun innser noe når hun iakttar Vanessa. Hun filmes her i et halvnært utsnitt, det klippes deretter til et nærere utsnitt hvor kameraet zoomer ennå nærmere inn på Junos ansikt. Hun smiler og ser trollbundet ut, fortsatt med øynene festet på Vanessa og barnet hun leker med. Måten kameraet er tett innpå Juno skaper en intimitet og gjør det lettere for publikum å tolke karakterens følelser, spesielt siden ansiktsuttrykk kommer tydeligere frem. Like etterpå møtes de to tilfeldigvis. Juno viser Vanessa magen sin, som uttrykker sin beundring: "Wow. It's incredible." Juno forklarer videre at babyen sparker og Vanessa spør om å få kjenne på magen hennes. Hun setter seg på huk for å legge hendene på magen, men får et skuffet uttrykk i ansiktet, "I can't feel anything. It's not moving for me." Juno foreslår at Vanessa skal prøve å snakke til babyen. Hun setter seg rett overfor Juno med ansiktet vendt mot magen: "Hi baby. Ehm.. It's me, it's Vanessa. I can't wait to meet you. Can you hear me, baby. Sweet angel." Mens hun holder hendene på magen får hun plutselig en sjokkert og deretter en ekstatisk reaksjon. Hun ler stille og hvisker mens hun ser opp på Juno: "I felt it." Hun fortsetter: "Oh God, that was magical." Hun kikker igjen på magen. Juno kikker ned på Vanessa og smiler, blikket vandrer så mot magen. Vanessa hvisker nok en gang (usikkert om dette er til Juno eller til babyen): "Thank you, thank you." Juno fortsetter å se på Vanessa, og virker både glad og noe undrende.

Junos reaksjon i denne scenen kan tolkes som at hun får en dypere forståelse av Vanessas situasjon og følelser for barnet. Hendelsen bidrar til at Juno blir sikrere på at Vanessa og Mark vil være gode foreldre. (Dette glansbildet ødelegges imidlertid senere, og sjokket blir derfor stort for Juno som har fantasert om en perfekt familie for babyen.) Hun får nærmest en åpenbaring når hun blir vitne til Vanessas sterke følelser overfor barnet. Juno innser her hvor stort og "viktig" det er for kvinner å få barn. Selv om scenen i første instans formidler Junos personlige utvikling, kan den også muligens tolkes som et forsøk på å promotere samfunnets forventninger til en konform livsvei (få seg en jobb, bli gift, få barn). Catherine Driscoll beskriver kontrasten mellom de konservative og de moderne forventningene til unge jenters rolle i samfunnet, og diskusjonen av dette i psykoanalysen:

[...] girls have been pictured as the primary consumers of not only culture industries but also conservative social programs and ideologies of the family and sex. [...] Freud represented girls as both difficult and conservative, particularly because of their containment by romantic ideologies reflecting their destiny in Woman. The daughter's role positions feminine adolescence as a development toward the natural end of Womanhood (Driscoll 2002:119).

Unge jenter skulle forberedes på det å bli mor ("the natural end of Womanhood"). Morskapet presenteres også i *Juno* som det høyeste lykkestadiet. Vanessa uttrykker blant annet replikker av typen: "I wanna be a mommy so badly" og "I was born to be a mother." Det å få barn etableres også som selve normalen, for eksempel i en av filmens sluttscener. Her har Juno nylig gitt bort sitt nyfødte barn til Vanessa, og faren Mac trøster ved å si følgende: "Someday, you'll be back here, honey... on your terms." Replikken signaliserer muligens en forventning til at jenter ønsker og kommer til å få barn når de blir eldre. Dermed kan Junos coming of age tolkes som en opplæring til det konforme samfunnets kultur og forventninger. Hentges bekrefter at jentefilmer ofte bygger på en slik "utviklings"-prosess (om et slikt ord kan benyttes):

[...] coming of age can mean finding oneself or overcoming adversity, but most often in the mainstream it means conforming to adult standards or dominant mainstream expectations (Hentges 2006:60).

Selv om *Juno* har en overliggende tematikk om coming of age og selvutvikling, kan den altså hevdes å ha en underliggende moralsk tone angående konservative verdier knyttet til kjønnsroller - om man vil tolke filmens promotering av morskap på en slik måte.

Kjøpesenter-scenen er en av de mer seriøse i filmen og forsøker å formidle noe av alvoret i Junos situasjon. Det er ikke mange av denne typen fremstillinger i filmen, og noen vil nok hevde at for eksempel tematikken omkring graviditet behandles lett fordi man ikke får et grundig innblikk i Junos følelsesliv og tanker omkring dette. Det av følelser som formidles blir ofte presentert med en komisk vri. På en annen side er det mer realistisk at publikum ikke får vite alt om hva Juno tenker. Voiceoverene vi får høre av Juno er preget av spisse og morsomme formuleringer, ikke av tunge tanker og følelser, som om hun bygger en vegg for å skjerme sitt private "jeg" mot publikum, så vel som mot de andre karakterene.

Som jeg har vært inne på tidligere kommer også de såre sidene av Juno frem i løpet av den narrative utviklingen, disse bidrar til å konstruere Juno som en mangfoldig karakter. Samtidig følger Juno, i likhet med mange tidligere jenteprotagonister, en tradisjonell vei i sin coming of age-historie. Sarah Hentges beskriver flere jentefilmer som "pseudo coming-of-age stories" som alle inkluderer en kjærlighetsinteresse og en lykkelig slutt (2006:69). Videre trekker hun frem *She's All That* (1999) hvor hun mener at hovedkarakteren, til tross for at hun kjemper mot dem gjennom filmen, overgir seg til "the mainstream's expectations concerning love and romance" (Hentges 2006:89). Som forrige analysedel viste ender også Juno tilsynelatende med å tilpasse seg de tradisjonelle forventningene til kjærlighet når hun blir

sammen med Bleeker. Slutten symboliserer også en ny start for Juno. I løpet av plotets forløp har hun gått gjennom ulike opplevelser. Disse fører blant annet til at hun innser sine følelser for Bleeker, så når de til syvende og sist ender opp sammen i et parforhold kan de starte på nytt. Filmens bakenforliggende moral legger potensielt opp til en idé om at paret, med sine nye erfaringer, ikke vil gjenta sine tidligere feil og kan dermed fortsette et vanlig (og konvensjonelt) liv.

I et helhetlig perspektiv vil jeg imidlertid hevde at *Juno* formidler en original coming of age-historie. Det gjør den for det første i relasjon til graviditetstematikken, da ungdomsgraviditet ofte blir ansett som et tabubelagt tema og vil på film gjerne bli presentert med et mørkt og mer alvorlig bakteppe. *Juno* fokuserer derimot på den sterke jenterepresentasjonen som tittelfiguren er, som muligens er det viktigste elementet som gjør filmen til en nyskapende fortelling. Juno er uavhengig og individualistisk, og takler sine egne problemer på sin egen måte, aspekter jeg vil gå nærmere inn på i kapittel 5. Samtidig har hun et alternativt uttrykk og en annerledes personlighet sammenlignet med mange tidligere jentekarakterer.

4.3.7 Oppsummering

Juno fornyer ungdomsfilmsjangeren ved å ta tak i konvensjoner knyttet til stereotype karakterer, snu om på dem og gi dem ny mening. Protagonisten Juno blir fremstilt både realistisk og alternativt gjennom for eksempel kostymebruk. Alternativiteten kommer frem gjennom en subkulturell tilhørighet, men også ved at hun motsetter seg tradisjonelle former for femininitet. Filmens scenografi reflekterer også Junos personlighet og bidrar til å etablere henne som en annerledes jenterepresentasjon. Denne annerledesheten kommer ikke minst frem i Junos frittalende vesen og originale språkbruk, både knyttet til populærkulturelle referanser og måten hun og Leah snakker om sex og seksualitet på. Også presentasjonen av filmens sex-scene viser videre at Juno er ei jente som tar kontroll. Selve sexen foregår imidlertid "off-camera" og bare guttens nytelse er i fokus. Både sex og kjærlighet er temaer som til tider blir overromantisert. Filmen ender for eksempel i en lykkelig slutt med et forelsket ungt par, og reproducerer dermed konvensjoner knyttet til kjærlighetsfortellinger i ungdomsfilm. *Juno* fremstiller i det store og hele en selvstendig og uavhengig jente, en kontrast til bildet av tenåringsjenta som hjelpsløs. Filmen er en nyskapende coming of age-fortelling både i henhold til jenterepresentasjonen og til graviditets-tematikken, men reproducerer også standardiserte idéer om hva som forventes av unge mennesker i mainstream-samfunnet.

Kapittel 5 – Analyse: girl power og feministisk empowerment

5.1 Introduksjon

I dette kapitlet vil jeg analysere filmenes behandling av temaene *girl power* og *feministisk empowerment*, og besvare oppgavens andre problemstilling:

Hvordan formidler jentekarakterene den feministiske ideologien girl power?

Jeg har delt opp analysen i fire underkapitler og behandler både *Juno* og *Whip it* i hver av disse delene ved å drøfte deres representasjoner opp mot hverandre. Det første underkapitlet vil undersøke ulike aspekter ved søsterskap og jentevennskap, forankret i teori om jentekultur og feministisk teori. Videre vil jeg diskutere hvordan protagonistene lever etter en DIY-etikk, her vil jeg ta utgangspunkt i ideologiens plass i riot grrrl-bevegelsen. I det tredje underkapitlet vil jeg se nærmere på hvordan karakterene viser individualitet og hvordan disse uttrykkene har tilhørighet til ulike feministiske retninger. Avslutningsvis vil jeg se kort på hvilken posisjon menn har i filmene. Nærmere bestemt vil jeg diskutere fedrenes rolle, det filmteoretiske konseptet "the male gaze" og tilstedeværelsen av maskulin subkultur.

5.2 Homososialitet og jentevennskap

Girls' friendships are more than an important, albeit complicated sphere of life for girls, where they can get support for themselves and have fun. They are a powerful cultural force, representing sites of collective meaning-making, and a necessary requirement in the multilayered process of making gendered identities (Aapola o.a. 2005:111).

Mary Celeste Kearney skriver om viktigheten av at tenåringsjenter får utvikle seg i homososiale vennskap i fravær av gutter (Kearney 2002:125). Eksempler på dette i den amerikanske filmverdenen finner man stort sett i mindre kjente og uavhengige filmer. Som nevnt i kapittel 4, viser derimot de kommersielle filmene fra Hollywood ofte jenter i konflikt med hverandre, og ofte er en gutt kjernen i konflikten. Filmene som tar for seg homososiale vennskap bryter med den normative portretteringen av heteroseksuell oppvåkning hos jenter, mener Kearney og fortsetter:

[...] these films significantly challenge the conventional female coming-of-age narrative upon which previous films about adolescent girlhood were based (Kearney 2002:125).

Whip it og *Juno* viser begge ei ung jentes opplevelse av sitt første heteroseksuelle forhold og de erfaringer som følger. Disse forholdene er likevel ikke like sentrale i fortellingene som de homososiale relasjonene. Jentevennskap og søsterskap er tilstedeværende temaer i begge

filmene, men med ulikt forhold i fokus og vinkling. Jeg vil nå se nærmere på hvordan disse forholdene presenteres.

5.2.1 Jenter som forbilder og inspiratorer

Whip it vier relativt stor plass til de homososiale vennskapene. I filmen foregår mesteparten av sosialiseringen til Bliss sammen med andre jenter. Alle de mannlige karakterene har mindre roller i filmen. Selv kjæresten Oliver, som er sentral i protagonistens liv, har til syvende og sist ikke den største innflytelsen på Bliss. De som påvirker henne og betyr mest for hennes liv er alle kvinner: moren Brooke; ”reservemoren,” lagkapteinen og venninnen Maggie Mayhem; og bestevenninnen Pash. Jeg har allerede vært inne på forholdet mellom Bliss og moren, og vil nå ta for meg de homososiale forholdene i *Whip it* som fremmer ideologien omkring søsterskap.

Det som åpner Bliss sine øyne for en feministisk verden av søsterskap er hennes første møter med sporten roller derby. Den aller første gangen hun erfarer kulturen er i bruktbutikken i Austin, når tre tatoverte roller derby-jenter skøyter inn for å levere flygeblader. Bliss er åpenbart fascinert og har et noe usikkert eller sjenert uttrykk i ansiktet når hun ser dem. Hun beveger øynene opp og ned i observeringen av de tre. Jentene leverer flygebladene sine og snakker noen få sekunder med gutten i kassen før de skøyter ut av butikken igjen. Bliss står fortsatt som trollbundet og stirrer på jentene når de forlater stedet. Hun snapper med seg et flygeblad før hun selv drar fra butikken. Scenen formidler Bliss sin nysgjerrighet og tiltrekning mot noe som er nytt og spennende. Dette fremstilles omtrent på samme måte som en forelskelse gjerne blir i film, ved at karakteren ikke klarer å fjerne blikket fra det/den hun har oppdaget. Det er ikke helt uvanlig at homososiale (og tilsynelatende ikke-romantiske) forhold fremstilles på en slik måte. Roz Kaveney beskriver en lignende scene fra ungdomsfilmene *Bend It Like Beckham* (2002):

Jules first sees Jess when the other girl is playing football in the park and her glance is that of someone falling in love at first sight, whether that love is sexual or otherwise; admiration for competence and a desire to play alongside the best have an inherent romantic component (Kaveney 2006:174).

Kaveney mener at *Bend it Like Beckham* har en romantisk vibb og en biseksuell subtekst, noe som ikke er en åpenbar gjenkjennelig faktor i *Whip it*. Likheten mellom de to filmene er først og fremst forelskelses-assosiasjonen man får av både Jules og Bliss, samtidig som begge handler om ei jentes engasjement i en sport. Det som tiltrekker Bliss sin oppmerksomhet er de tre jentenes utstråling og atferd, noe hun tilsynelatende aldri har vært vitne til før. Bliss

oppdager at det finnes alternative jenter med en annerledes livsstil, og hun skjønner umiddelbart at hun vil være en del av dette. Det kan være ulike grunner til at filmskaperne formidler Bliss sin fascinasjon for roller derby-jentene på en måte som ligner en forelskelse. Jeg vil uansett hevde at det bidrar til å forsterke filmens girl power-tematikk. Det at scenen skaper en slik assosiasjon kan også signalisere at det er uvanlig å vise jenter som beundrer hverandre og ser opp til hverandre i ungdomsfilmer. Nettopp fordi det er uvanlig, er det lettere å knytte det til et konsept som forelskelse, enn til den sjeldnere tematikken søsterskap. Scenen viser hvor stor påvirkningskraft jenter kan ha på hverandre, og hvilke positive verdier som viderebringes av sterke og uavhengige jenter. *Whip it* viser en påvirkning av girl power-budskapet om søsterskap, og bringer det videre ved å formidle ideologien gjennom sterke jenterepresentasjoner.

Det andre møtet Bliss har med roller derby er på sin første kamp som publikummer. Hun har en overveldende opplevelse og etter kampen møter hun kapteinen Maggie Mayhem som hun fører følgende dialog med:

Bliss: *I just wanna tell you all that you're my new heroes.*

(Hun ler litt og er på vei til å gå videre)

Maggie: *It's your first time here?*

Bliss: *Yeah.*

Maggie: *Well, put some skates on, be your own hero.*

Bliss: *The last time I wore skates, they had Barbies on them.*

Maggie: *Hey, you know, none of us knew our ass from an elbow pad when we started. You should come to tryouts on Tuesday,*

Det at Bliss ser på roller derby-laget som hennes nye helter ville sannsynligvis ikke skjedd om de hadde vært gutter. Jeg vil hevde at det gjør et sterkere inntrykk på henne å se andre jenter drive med en tøff sport, og gjør det mest sannsynlig også lettere for henne å vurdere å begynne selv. Denne "smitteeffekten" så man også i riot grrrl-bevegelsen. Når jenter så andre jenter spille i band forsto de at dette var noe de også kunne gjøre. I begge disse tilfellene, i den fiktive verdenen i *Whip it* og i riot grrrl-kulturen, er det en forutsetning at jenter blir oppmuntret av andre jenter for at de skal våge å gjøre det de har lyst til, spesielt når valgene de gjør er ukonvensjonelle. Bliss og Maggies samtale er starten på et viktig homososialt forhold i Bliss sin kommende utviklingsprosess. Som nevnt er ikke jentevennskap noe som ofte portretteres i Hollywoods ungdomsfilmer, og spesielt ikke i coming of age-perioden der "jenter blir til kvinner," som Kearney forklarer:

Although films about preteen girls [...] often portray the transformative power of female friendships, most mainstream representations of female adolescents suggest that girls must leave their same-sex friendships behind as they enter womanhood (Kearney 2002:133).

Whip it representerer en motsatt tankegang. Det legges vekt på viktigheten av vennskap mellom både unge og eldre jenter gjennom å stadig vise jenters samhandlinger med hverandre. Dette kommer best til uttrykk gjennom scenene hvor de eldre roller derby-jentene gir råd til og deler sine erfaringer med Bliss. Jeg vil komme tilbake til dette inspirasjons-idealet i relasjon til DIY-etikk.

5.2.2 Individualisme i konflikt med vennskap

Selv om søsterskap står sentralt i filmen viser *Whip it* også konflikter mellom jenter. Den mest sentrale konflikten er den mellom Bliss og Iron Maven, som jeg beskrev i kap. 4.2.4. Bliss og bestevenninnen Pash blir også på et tidspunkt uvenner, og det er denne konflikten som påvirker Bliss mest. Dette skjer i etterkant av en roller derby-kamp hvor Bliss stikker av med Oliver uten å si ifra til Pash, som selv blir arrestert av politiet. Etter hendelsen har Pash fått strammere tøylar av foreldrene og er redd for å ikke komme inn på pretisje-universitetene hun har søkt på. En krangel de to venninnene har i etterkant viser at Pash har vært noe sjalu på Bliss og legger skylden for sine problemer på henne.

Pash:	<i>So what's your problem? Hope the joyride with your boyfriend was worth it.</i>
Bliss:	<i>Wait, wait. How is this my fault? Okey, I didn't put that drink in your hand.</i>
Pash:	<i>You know what? I'm ecstatic that you have this whole new life and you have all new friends and it's great. But I'm trying to get out of this armpit of a town just as much as you. And last time I checked, getting arrested is not the kind of extracurricular that Ivy League schools are looking for. Do you really think that this roller derby career of yours is going anywhere?</i>

Samtalen viser Pash sin sjalusi og frustrasjon overfor Bliss og hennes nye liv. Dette har ikke blitt formidlet tidligere i filmen, men kommer plutselig opp til overflaten etter møtet med politiet. Den spesifikke hendelsen er ikke direkte Bliss sin feil, men konflikten bunner likevel i hennes selvutforskning og hvordan den har gått utover Pash. Aapola, Gonick og Harris

skriver om hvordan kvinner lærer at gode forhold og sosiale ferdigheter er indikatorer på suksess, og egenskaper samfunnet setter pris på hos kvinner, mens menn lærer det samme om uavhengighet og individualitet. Når det så stilles forventninger om selvrealisering også til jenter kan dette by på problemer i kombinasjon med de tradisjonelle forventningene som fortsatt er tilstede. Aapola o.a. spør hvordan unge jenter kan takle et slikt motsetningsfylt forhold:

It is obvious that balancing these two opposing trends is a challenge for girls: how can individuality and independence be achieved without risking one's close relationships as well as one's femininity? (Aapola o.a. 2005:109).

Det er også disse to idealene som blir problematiske for Bliss når hun ikke takler å balansere dem på en måte som gagnar alle rundt henne. Som tidligere nevnt er konflikter og krangler mellom jentekarakterer gjentakende i ungdomsfilmer. Det mest vanlige er dog at konfliktene er mellom jenter som ikke er venner, slik som Bliss og Maven, og/eller at temaet for krangelen er gutter og popularitet. For Bliss og Pash er det derimot selve vennskapet som er kjernen i konflikten. Pash blir sjalu og er også redd for å miste Bliss når hun plutselig finner seg nye venner og får nye interesser. En gutt er dog en utløsende faktor for krangelen deres, noe som kan linkes til etablerte "etiske regler" for vennskap, et konsept Aapola o.a. forklarer:

Girls' friendships are often organized around what Valery Hey calls the 'ethical rules' of female friendship – reliability, reciprocity, commitment, confidentiality, trust and sharing (Aapola o.a. 2005:117).

Innenfor disse reglene og forventningene til et vennskap ligger det implisitt at jenter ikke svikter venner til fordel for gutter. Det er nettopp dette Bliss gjør, om ikke med hensikt, når hun velger å prioritere Oliver overfor Pash. Jeg vil likevel hevde at det er søsterskapet som står i sentrum for selve filmen, fordi subplotet hovedsaklig struktureres rundt et vennskap. Aapola o.a. legger vekt på vennskapets og sosialiseringens viktige rolle i jenters identitetsforming, blant annet i relasjon til femininitet:

Friendship is seen as a part of the web of social practices that mediate and constitute gender identities. [...] It is between and amongst girls as friends that identities are variously practised, appropriated, resisted and negotiated (Aapola o.a. 2005:109).

Friendships for girls are important sites for identity-creation as well as for trying out various forms of femininity (ibid:111).

Som Aapola o.a. fremhever er vennskap signifikante for både forming av identitet og femininitet. Det er i perioden når de to bestevenninnene i *Whip it* er uvenner at Bliss har det

tyngst, noe som tyder på at hun mister litt av identiteten og tilhørigheten sin uten Pash å støtte seg til. *Whip it* formidler her den spesielle betydningen vennskap har for enkeltindividet.

5.2.3 Støttende jentevenner

I *Juno* er ikke de ideologiske aspektene knyttet til søsterskap like fremtredende som i *Whip it*, men også her står homososiale forhold sentralt for hovedkarakterens utvikling. De kvinnelige motsykkene til Juno er bestevenninnen Leah, stemoren Brenda, og Vanessa, som skal adoptere barnet hennes. Av disse er Leah Junos primære støttespiller, den hun søker råd hos og som hun snakker med om følelser, dilemmaer og hverdagslige ting.

Juno og Leahs forhold blir presentert i situasjoner preget av både alvorlige og mer hverdagslige hendelser. Selv i de mest alvorlige situasjonene, som når Juno forteller om graviditeten og de må finne ut hva hun skal gjøre med barnet, er samtalerne deres preget av en avslappet stemning. I en scene spøker de til og med om spontanabort. Denne finner sted når Leah skal hjelpe Juno å flytte en lenestol, hvorpå Leah utbryter: "You know, heavy lifting can really only help you at this point." Kommentaren kan virke radikal i lys av amerikanernes konservative holdninger til abort, men blir normalisert gjennom venninnens måte å snakke på. I samme scene snakker de også rett frem om hvordan Juno ble gravid med Bleeker:

Leah:	<i>So you were bored? That's how this blessed miracle came to be?</i>
Juno:	<i>No, no, no. The act was premeditated. I mean, the sex, not the whole, like, let's-get-pregnant thing.</i>
Leah:	<i>So, when did you decide that you were gonna, uh, do Bleeker?</i>
Juno:	<i>Well, like... a year ago in Spanish class.</i>
Leah:	<i>You love him.</i>
Juno:	<i>It's.....no, it's actually, it's really complicated, okey? And I don't feel like talking about it in my fragile state.</i>
Leah:	<i>So what was it like, humping Bleek's bony bod?</i>
Juno:	<i>Magnificent!</i>

Som sagt er samtalerne deres preget av en tilbaketrukket stemning og det er åpenbart at de to kjenner hverandre godt. Leah skjønner også at Bliss er forelsket i Bleeker før det går opp for henne selv. Deres forhold viser hvordan to jenter støtter hverandre i vanskelige situasjoner. Gjennom samtaler som dette er *Whip it* også med på å forme en ny måte for ungdomsfilmer å

presentere jentevennskap. Siden det er få ungdomsfilmer som viser nære vennskap mellom jenter uten fokus på konflikter, vil den automatisk stå som en viktig representasjon.

Hvordan homososiale forhold presenteres på film er betydningsfullt fordi slike fremstillinger ofte blir reproduisert i andre medietekster og kan dermed påvirke relasjoner i det virkelige liv. Dette legger blant annet Mary Larken McCord sterk vekt på, og ser på vennskap som et vel så viktig tema som den påvirkningen unge jenter blir utsatt for når det gjelder utseende og konvensjonell skjønnhet:

Paradoxically, friendship rituals are both more visible than body rituals, but also more insidious. The messages that tell girls how to act and how to relate to one another are as pervasive as those that tell them how to look or how to dress (McCord 2008:13).

En fremstilling av et jentevennskap uten de vante tenårings-konfliktene, et hvor to individer tar vare på hverandre og respekterer hverandre som de er, kan være med på å skape positive ringvirkninger i hvordan jenter ser på hverandre. Som Behm-Morawitz og Mastro skriver har filmrepresentasjoner av såkalte mean girls og konfliktfylte jentevennskap gitt et feilaktig bilde av forhold mellom tenåringsjenter, som i virkeligheten ikke er preget av disse aspektene i så stor grad (2008:133). Faktisk er det komplett motsatte tilfellet:

Female friendships have generally been found to be more supportive than male friendships and are characterized by social cooperation (Behm-Morawitz og Mastro 2008:133).

Juno har altså mer realistiske representasjoner av homososiale forhold enn flere andre kontemporære ungdomsfilmer fordi det fokuseres på vennskap til fordel for konflikter. Margaret Tally mener at enkelte jentefilmer fra det siste tiåret, som kombinerer idéen om girl power med plot strukturert rundt jente-konflikter, er problematiske:

[...] the whole notion of girls being supportive of other girls, or “sisterhood is powerful,” becomes deeply problematic in many recent films directed at girls. In fact, Girl Power becomes a kind of double-edged sword, something that unites girls but at the same time can destroy or harm them (Tally 2008:108).

Filmene Tally refererer til viser jenter som hverandres verste fiender, og hun trekker frem slike representasjoner som gjennomgående i filmer rettet mot jenter fra slutten av 1990-tallet og begynnelsen av 2000-tallet. Sammenlignet med disse filmene står *Juno* i en helt spesiell posisjon fordi negativiteten rundt jentevennskap ikke er til stede. Filmene Tally skriver om viser også positive jentevennskap, men hovedkarakterene må alltid kjempe mot andre jenter i det sosiale spillet, gjenger som er frontet av en usympatisk ”alfa-jente.” Som vi så i kapittel 4

bryter *Juno* med disse konvensjonene ved å gjøre avleggs de stereotype karakterene og plotstrukturene i high school-filmer og lignende ungdomsfilmer. I tillegg inkorporeres en underliggende girl power-ideologi.

5.3 Jenter som gjør det selv

DIY ("Do It Yourself") er som nevnt i kapittel 3 et kulturelt tankesett som på flere måter kan knyttes til girl power-ideologien, og spesielt riot grrrl-bevegelsen. Jeg vil nå diskutere hvordan *Juno* og *Whip it* formidler dette idealet på ulike måter.

Bliss i *Whip it* er et eksempel på ei jente som går sin egen vei og "gjør det selv." Istedenfor å stå på sidelinjen og drømme om hva hun kan utrette, hopper hun ut i det ukjente når hun begynner å spille roller derby. Maggie Mayhems oppfordring til Bliss om å "være sin egen helt" er et utsagn som har røtter i DIY-ideologien. Maggies rolle som forbilde for Bliss kan også knyttes til riot grrrls DIY-etikk om å ha en sterk tilknytning til fansen:

As part of the DIY ethic, Riot Grrrl-associated bands also made themselves accessible to fans. They released their music on small record labels and often included their personal addresses and even personal phone numbers, so that the fans could communicate directly with band members (Schilt 2004:119).

Roller derby-jentene i *Whip it* er også tilgjengelige for sine fans. Etter kampene står de ved sine stands, selger "merchandise" og snakker med publikum. En viktig del av riot grrrl-jentenes agenda var å oppmuntre og inspirere flere jenter til å starte sine egne DIY-prosjekter. Spesielt bandet Bikini Kill frontet en slik inspirasjonsmetode. Kristin Schilt forklarer hvordan bandet var aktivt i å motivere unge jenter til å delta i riot grrrl-bevegelsen også gjennom selve musikken: "several songs on the first album called upon girls to join in the feminist struggle" (Schilt 2004:119). Det er dette idealet Maggie fører videre når hun møter Bliss og etterhvert blir en slags mentor for henne. Rekruttering til, og videreføring av DIY-kulturen er en vel så viktig del av dens agenda. Et aspekt i *Whip it* står dog i kontrast til denne ideologien, nemlig forholdet mellom Bliss og Maven. Når Bliss prøver å snakke til Maven den første gangen de møter hverandre, svarer hun krast og aggressivt tilbake. Maven fungerer som en representant for "anti-girl power" ved at hun står på motstatt side av deres oppfordring: "Stop Girl Competition and Jealousy" (Aapola o.a. 2005:23). Samtidig blir filmens girl power-budskap forsterket av dette forholdet fordi publikum sannsynligvis automatisk vil ta avstand fra antagonistens Maven, siden hun opptrer urettferdig mot hovedkarakteren. Derfor bidrar *Whip it* til å representere en pro-feministisk DIY-kultur.

Aapola, Gonick og Harris la frem tre kategorier av ny og ung feminisme, hvor den ene betegnes som *DIY and grrrlpower*. Denne feminismen fokuserer på *sinne* som et feministisk verktøy for unge jenter, samtidig som den legger vekt på "autonomy, sassiness, and is sometimes depicted as sexy and assertive" (Aapola o.a. 2005:203). En slik kombinasjon passer godt som beskrivelse av roller derby-jentene i *Whip it*. De bruker sporten for å få ut aggresjon og sinne, siden det er en plattform hvor slike følelser og fysisk vold er akseptert. Jentenes selvtilit på roller derby-banen fører også til at de har et slags "overtak" på mennene de forholder seg til i miljøet. Treneren Razor opplever ofte at hans autoritet blir undergravd ved at jentene ikke møter opp tidsnok eller følger hans planer. Kommentatoren 'Hot Tub' Johnny Rocket synes også å mangle respekt hos jentene. Han fungerer som et humoristisk innslag ved at han til stadighet mislykkes i å være morsom og i å få oppmerksomhet fra jentene. Et annet eksempel på at mannlig autoritet undergraves er når Smashley Simpson på et tidspunkt nærmest banker opp forloveden sin (Bloody Holly kommenterer hendelsen slik: "He likes it"). Disse av og til aggressive måtene å forholde seg til menn på kan som nevnt sees på som et verktøy, ved at jentene opparbeider seg autoritet og selvsikkerhet. Selvsikkerheten kommer også frem i deres kroppslige, sexy utstråling, slik Aapola o.a. beskriver i sitatet ovenfor. Currie, Kelly og Pomerantz skriver også om "sexually aggressive wild girls" i populærkulturen, en kategori roller derby-jentene klart faller innenfor (2009:42). Selv om slike jenter er uavhengige og frigjorte, mener forfatterne at de bidrar til begrensende jenterepresentasjoner fordi de alle er konvensjonelt pene og seksualiserte (Currie o.a. 2009:42). Samtlige jenter i *Whip it* er pene, og kan dermed hevdes å reprodusere slike representasjoner. Jeg vil imidlertid hevde at roller derby-jentene i *Whip it* utøver kontroll over de utseendemessige aspektene, og dermed unngår å bli objektivisert. Jeg vil komme tilbake til dette i diskusjonen omkring "the male gaze" mot slutten av kapittelet.

Riot grrrl-kulturens tilnærming til DIY i en girl power-kontekst innbar også et mål om å "gjøre det selv" *uavhengig* av gutter og menn. Ved å gjenvinne ordet "jente" i det nye begrepet *grrrl*, sto det som et symbol på distanseringen fra patriarkalske verdier. I tillegg feiret ordet en omforming av jentekultur gjennom en DIY-etikk som la vekt på "self-expression through fashion, attitude and a Do It Yourself (DIY) approach to cultural production" (Aapola o.a. 2005:20). Kulturell produksjon innebar, som tidligere nevnt i kapittel 3, blant annet å lage fanziner eller å fotografere, men det kanskje fremste DIY-uttrykket i riot grrrl-sammenheng var å starte et band, et aspekt vi også finner i *Juno*. Juno har allerede i forkant av filmens begynnelse startet band sammen med vennene Bleeker, Leah og Tino. Vi får kjennskap til dette gjennom dialoger mellom Juno og Bleeker og via et bilde av

bandet, men vi får aldri se dem spille sammen siden bandet ikke er aktivt i løpet av filmens tidsperiode. Bandet blir nemlig satt på vent når Juno blir gravid (og delvis grunnet manglende utstyr), selv om hun er i full fysisk stand til å spille i brorparten av graviditetsperioden.

Det snakkes generelt lite om Junos bandspilling, som fremstilles som et helt hverdagslig gjøremål for henne. Vanligvis ville et slikt aspekt ha blitt viet større plass i fortellingen, siden det å spille i band anses som en guttebeskjeftigelse. Vi har sett eksempler på dette i tidligere filmer, som i den mainstreame ungdomsfilmene *Freaky Friday* (2003), som forøvrig reproducerer en mengde stereotypiske trekk fra sjangeren. Her presenteres hovedkarakteren som en rebelsk jente blant annet ved at hun spiller gitar i et rockeband, og historien om bandet fungerer som et av filmens subplot. *Junos* fremstilling av jenter i band kan for eksempel tolkes på to måter. Enten med utgangspunkt i den postfeministiske retningen, hvor synet er at kvinners likestilling med menn er oppnådd og feminismen er unødvendig (Taft 2004:72). Dermed er det at jenter spiller i band like naturlig som at gutter gjør det, og for postfeministene vil det derfor være feil å trekke frem en slik deltakelse som noe spesielt. En kan også se på Junos band-medlemskap som et *resultat* av riot grrrl-ideologien som har bakgrunn i tredjebølge-feminismen. Tredjebølgen kjempet for å utvide feminisme til å handle om personlige og kulturelle aspekter, hvor det å uttrykke seg gjennom kulturell produksjon kan innlemmes. Uansett tolkningsgrunnlag finner vi altså uttrykk for DIY-kultur i *Juno* gjennom protagonistens musikalske interesser. Mot slutten ser vi også at Bleeker og Juno fortsetter å spille sammen etter at Juno har født og adoptert bort barnet. Spørsmålet er om hun ville fortsatt med spillingen om hun hadde beholdt barnet. Sannsynligheten for dette scenarioet virker mindre.

Juno som en formidler av DIY-etikk kommer også frem gjennom aspekter jeg allerede har vært inne på, som at hun er selvstendig og tar sine egne valg, og kan igjen knyttes til et annet tema – individualitet. DIY-etikken har tradisjonelt hatt en kollektiv forankring, som i riot grrrl-kulturen. Siden har den utviklet seg slik at den like gjerne kan knyttes til individualisme. Jeg vil nå se nærmere på de individualistiske uttrykkene hos filmenes hovedkarakterer, og hvordan disse står i forhold til kollektive elementer.

5.4 Individet i samspill med det kollektive

Det var postfeminismen som innførte *individualisme* i den feministiske sfæren, og tok med det et steg vekk fra andrebølge-feminismens kollektivistiske ståsted. Individualitet er i utgangspunktet ikke et aspekt som har vært sterkt knyttet til den originale versjonen av girl power, promotert av riot grrrl. Dette har heller preget de nyere formene for girl power. Men

selv om riot grrrls versjon av girl power fokuserer mer på det kollektive søsterskapet, finner vi også her noen positive sider i henhold til individets egenskaper. Deres individ-positivisme fokuserer på jenters selvtillitt og selvrealisering, men oftest gjennom samhandling med andre, og spesielt andre jenter. Jeg vil nå analysere de individualistiske komponentene i *Juno* og *Whip it*. Samtidig vil jeg undersøke hvorvidt disse overlapper med et kollektivistisk idésett.

Juno fronter tilsynelatende den postfeministiske formen for girl power. Som jeg allerede har vært inne på vises Junos individualitet og alternativitet både gjennom visuelle aspekter og språk. Junos posisjon som en outsider og som en representant for det autonome individet kommer også frem gjennom dialoger. Et eksempel på dette er når Juno forteller om graviditeten til faren og stemoren, en samtale som viser at Juno kan handle og komme til vanskelige beslutninger på egen hånd.

Juno: *I'm gonna give it up for adoption. And I already found the perfect couple. They're gonna pay for the medical expenses and everything.*
(...)
Brenda: *June bug, that is a tough, tough thing to do. It's probably tougher than you can understand right now.*
Juno: *Oh, I... I know. And I..., it's just that I'm not ready to be a mom. (...)*
Brenda: *Honey, had you considered you know... the alternative?*
Juno: *No.*
Brenda: *Well, you're a little Viking.*

Juno tar ansvar for sine handlinger og finner løsninger på problemene sine selv, istedenfor å søke foreldrenes hjelp umiddelbart. Aapola, Gonick og Harris linker denne typen individualisme til neo-liberalismen, som: "promotes a social world where the individual is fully self-responsible" (Aapola o.a. 2005:36). Juno kan sies å være en del av denne ideologiske diskursen ved at hun tar ansvar for seg selv. Genz og Brabon forklarer hvordan postfeminismen, ved å legge vekt på personlige valg istedenfor strukturelle nødvendigheter, bidrar til en "decollectivisation of the feminist movement" (2009:68). Til tross for at *Juno* også fokuserer på individets valg bryter filmen likevel ikke helt med den kollektive siden av feminismen. Junos forhold til Leah viser for eksempel hvor viktig det er å ha andre personer å støtte seg til, selv for de mest uavhengige individene. Filmen er dermed ikke en ensidig promoteringsarena for postfeministisk individualisme, men kombinerer dette aspektet med kollektiv feminisme.

Aapola, Gonick og Harris forklarer hvordan Shelley Budgeon ser på individet som selv-formende. Istedenfor å følge vedtatte idéer om femininitet i sin identitetskonstruksjon står jenter i posisjon til å velge sin egen retning, mener Budgeon (her parafrasert i Aapola o.a.):

[...] the value of self-determination and individuality offers girls a powerful position from which to evaluate cultural representations of ideal femininity that did not suit their own visions of themselves and their futures (Aapola o.a. 2005:37).

Både Juno og Bliss er aktive i å skape sin egen individualitet spesielt i form av hvilke klær de går med og andre utseendemessige kjennetegn, og gjennom kulturell smak og forbruk (se kapittel 4). Individualitet formidles også ved hjelp av andre visuelle virkemidler. At Juno er ei jente som ikke bryr seg om hva andre tenker, men går sin egen vei, vises for eksempel helt bokstavelig ved at vi flere ganger ser Juno gå motsatt vei enn andre. Først helt i starten av filmen, hvor Juno går bortover et fortau alene og møter en gjeng med gutter fra skolens løpe-lag som jogger forbi henne. Senere ser vi Juno på skolen der hun går bortover gangen, og en gjeng med andre elever går mot henne så hun må trenge seg gjennom mengden. Mot slutten av filmen repeteres nærmest denne scenen, men denne gangen er Juno gravid og alle hun passerer stirrer på den store magen hennes. I alle disse tre tilfellene beveger kameraet seg bak Juno i samme tempo som henne, slik at publikum så og si har det samme i synsfeltet som karakteren og kan dermed lettere identifisere seg med hennes opplevelse av situasjonen. Samtlige scener symboliserer tydelig at Juno er ei jente som går mot strømmen selv om det kan være vanskelig. En slik holdning stemmer overens med andre unge jenters girl power-ideal som legger vekt på "inner strenght, authenticity and being true to oneself" (Budgeon i Aapola o.a. 2005:37). Selv om disse kvalitetene i utgangspunktet står med et positivt fortegn, kan de også være overveldende som overordnede idealer for unge jenter.

Til tross for at Juno mesteparten av tiden fremstår som en selvsikker og individualistisk jente, får vi også se henne sårbar i visse situasjoner. Et tilfelle er når hun blir sjalu fordi Bleeker skal ta med en annen jente på skoleballet. Juno reagerer med å angripe Bleeker verbalt istedenfor å fortelle han hva hun egentlig føler. Hun argumenterer for at hun ikke trenger Bleeker og vil ikke vise at hun er lei seg, selv om det er nettopp dette som skinner igjennom i dialogen. Juno klamrer seg til stoltheten sin til helt mot slutten av samtalen, hvor hun først uttrykker noen ærlige ord med blanke øyne: "What, are you ashamed that we did it? Because at least you don't have to have the evidence under your sweater. I'm a planet." Denne, og andre scener i *Juno* som viser protagonisten som sårbar, forteller at selv de

mest uavhengige jentene ikke har grep om alt rundt seg. Slik skapes en sammensatt protagonist ved at filmens tematikk ikke kun bygger på de positive aspektene ved et tema (som for eksempel individualisme).

Bliss har ikke det samme sterke individualistiske grunnlaget som Juno. Selv om hun delvis handler på individualistisk vis, som å velge å følge sine drømmer, svekkes denne egenskapen ved at hun ikke er fullstendig ærlig i prosessen. Det at hun lyver for foreldrene viser en usikkerhet og en motvillighet til å stå for sine individuelle valg. I filmens vendepunkt, når de hvite løgner kommer til overflaten og foreldrene oppdager roller derby-spillingen, velger hun å flytte fra dem fordi de nekter henne å delta i sporten. Hendelsen viser en Bliss som står oppreist mot foreldrene og gjør det hun selv har lyst til, men dette kan også tolkes som i overkant individualistisk og egoistisk. Hun får blant annet kritikk for sine avgjørelser av Maggie. Dette kommer overraskende på Bliss, men hjelper henne til å bedre se sin mors side av saken:

- Maggie: *Bliss, I know what it's like to wanna do your own thing, believe me, I do. But maybe there's a way you can do it without making your parents feel like crap?*
- Bliss: *What?*
- Maggie: *I've just been thinking. I think maybe you're being a little selfish with your mom.*
- Bliss: *Okey, no. She's the one who has been shoving her agenda down my throat since day one.*
- Maggie: *First of all, you're lucky to have a mom that even cares. And just because she's wrong about derby, doesn't mean she's wrong about every single thing. (...) I am here for you, but just because you've found a new family doesn't mean you throw the old one away.*

Dialogen fører til at Bliss forsones med moren og hjelper henne til å få et større perspektiv på sin egen livsverden. Etter konflikter med foreldrene, bestevenninnen og kjæresten ser Bliss ut til å bli ennå mer selvsikker, på den måten at hun tar mer veloverveide avgjørelser enn tidligere (som å slå opp med kjæresten, og å bestemme seg for å starte et nytt liv i Austin). Delvis er det hennes kollektivistiske forankring som bidrar til at hun oppnår en sterkere grad av uavhengighet og empowerment. Slik kan også Bliss knyttes til postfeminismens "emphasis on 'choice' and 'self-empowerment'" (Genz og Brabon 2009:168), selv om hun gjennom samhold med og råd fra jentevenner tar sine individualistiske valg. Idealet om personlige valg

blir ofte kontrastert mot kollektiv og samhold (igjen, postfeminisme vs. tradisjonell feminisme). Genz og Brabon mener derimot at det er en klar sammenheng mellom kvinners individualitet og feministisk søsterskap.

[...] there was a clearly defined and structured link between individual women and the feminist sisterhood, personal expression and political action, single awareness and collective consciousness (2009:168).

Whip it viser også hvordan individualitet og søsterskap kan kombineres. Det er nemlig gjennom andre kvinners oppmuntring at Bliss sin drivkraft til å handle i tro med sin individualitet utløses.

5.5 Nyskapelse eller reproduksjon av maskulin kultur?

Selv om mitt fokus for dette kapitlet er feministisk empowerment og girl power, vil jeg også vie plass til aspekter knyttet til menn. En analyse av disse vil være viktig for å forstå fremstillingen som gjøres av jentekarakterene i filmene bedre, siden feminisme og femininitet vil stå i et dikotomisk forhold til maskulinitet, og sammenlignes deretter. Jeg har valgt å se nærmere på far/datter-forhold i en kombinert analyse av *Whip it* og *Juno*. Deretter vil jeg redegjøre for hvorvidt "the male gaze" ("det mannlige blikket") er tilstedeværende eller ikke, med hovedvekt på *Whip it*. Til slutt vil jeg se på hvilken rolle maskulin subkultur spiller i filmene.

5.5.1 Fars lille pike

Forholdet mellom tenåringsjenter og deres fedre har på film tradisjonelt vært preget av forestillingen om "daddy's girl" (De Vaney 2002). Spesielt er dette gjeldende i John Hughes' filmer fra 80-tallet, men også i andre ungdomsfilmer. Ilana Nash forklarer dette konseptet på følgende måte:

"Daddy's little girlism," in sum, is a gender-specific fantasy that operates by diminishing the girl in relation to her daddy, by figuring her as an unreal, "high" embodiment of abstract ideals [...] The girl is to be protected, unsullied, preserved in childhood like a delicate insect preserved in amber (Nash 2006:101).

Et slikt bilde er langt unna far/datter-forholdene i *Whip it* og *Juno*. Både Bliss og Juno har stor frihet i relasjon til fedrene sine. Bliss' far, Earl, er alt annet enn overbeskyttende, men forstår at datteren kan klare seg selv. Det er blant annet Earl som til slutt tar initiativet til at datteren blir med i roller derby-finalen. Junos far, Mac, er av det samme kaliberet som Earl, siden han

også anerkjenner datterens uavhengighet. Far/datter-forholdene i begge filmene ligner faktisk mer på et tradisjonelt far/sønn-forhold og er dermed relativt originale i ungdomsfilm-sammenheng. Nash mener at jenters fars-forhold skiller seg sterkt fra det hos guttene...

[...] whose fathers, according to the same clichés, call their sons names like "buddy," "little man," or even just "son." Significantly, daughters are not imagined as their fathers' buddies or as small adults, and are rarely addressed simply as "daughter" (Nash 2006:99).

Bliss' og Junos forhold til fedrene er i motsetning til det Nash beskriver preget av kameratskap, slik far/sønn-forhold ofte er på film. Bliss drikker for eksempel øl sammen med faren sin og Juno har åpenhjertige samtaler med sin far. De blir heller ikke sett på som "barn," men vist tillit og respekt av sine fedre. Begge protagonistene virker tidvis å ha et nærere, eventuelt enklere, forhold til ferdene sine enn de har til mor/stemor, som de oftere har krangler med. Jeg vil hevde at mødrene har større autoritet enn fedrene, i alle fall i *Whip it* hvor Earl overlater de fleste avgjørelser til Brooke. Mac derimot tar mer ansvar, han gir Juno råd og blir blant annet med for å møte adopsjonsforeldrene. Han snakker også åpenhertig om følelser i større grad enn mange tidligere filmfedre har gjort før han. Eksempler på dette finner vi i scenen hvor Juno og Mac snakker om kjærlighet, og i en av sluttscenene hvor Mac trøster Juno på sykehuset.

Et annet aspekt ved far/datter-forhold er hvordan en far forholder seg til sin datters seksualitet. Nash skriver følgende om dette temaet:

[...] a son's sexual activity may make a father proud, while the same activity by his little princess causes intense panic; in addition to the threat of pregnancy, sex destroys the fantasy of purity and innocence that needs daddy's protection, thus suggesting that the daughter is no longer "his girl" (Nash 2006:101).

I *Whip it* er ikke dette et reelt tema siden faren ikke får vite om Bliss' tap av jomfrudommen (vi får i hvert fall ikke se hans reaksjon på dette). I *Juno* reagerer Mac rolig (på at Juno er gravid), og viser langt fra noen "intense panic." Jessica L. Willis mener imidlertid at Macs reaksjon underbygger en konvensjonell forventning til jenters seksualitet.

Upon learning from Juno that she is pregnant, her father states, "Boy, I thought you were the kind of girl who knew when to say when." These words point toward the normalized cultural belief that females are expected to restrict sexual desire, their own as well as the desire of others (Willis 2008:251).

At Macs replikk kan sies å støtte idéen om at jenter bør begrense sitt seksuelle begjær, slik Willis hevder, er ikke direkte usannsynlig. Det kommer an på hvem som gjør tolkningen.

Karakteren Mac virker dog ikke dømmende overfor Juno. Snarere er han bekymret for at han ikke har oppdratt Juno riktig, noe kona Brenda avviser ved å forklare at ”ungdommer har sex fordi de kjeder seg.” En slik reaksjon kan også hevdes å være uengasjerende, av de som måtte argumentere for at foreldre bør snakke åpent med sine barn om sex. På en annen side er et slikt forhold relativt sjeldent både på film og i det virkelige liv, noe Leah eksemplifiserer med sin reaksjon på Juno som forteller at hun velger å forbli gravid: ”Dude! You got to keep your voice down, okay? My mom is inside. She doesn’t know that we’re sexually active.” Replikken symboliserer innforståtheten om at foreldre ikke skal vite noe om barnas seksualliv og vice versa.

5.5.2 Fravær av ”the male gaze”?

Siden deler av *Whip it* består av scener med lettkledde kvinner som spiller og slåss mot hverandre, kan man i utgangspunktet forvente seg at Laura Mulveys konsept *the male gaze* vil være gjeldende i en tolkning av de kvinnelige representasjonene. The male gaze handler om hvordan publikum blir satt inn i perspektivet til en heteroseksuell mann når kvinner vises på film/serieret:

In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking had been split between active/male and passive/female. The determining male gaze projects its phantasy on to the female figure which is styled accordingly. In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote *to-be-looked-at-ness* (Mulvey 2012:62).

Til tross for utringninger og korte shortser på mange av karakterene, vil jeg hevde at kvinnes kropp i *Whip it* ikke blir fremhevet for å behage det mannlige blikket. Kameraet hviler aldri lenge på karakterenes kropp eller zoomer inn og panorerer over dem for å skape en ”to-be-looked-at-ness,” teknikker som vanligvis brukes for å oppnå denne effekten. Et av de få nærbildene av naken hud får vi se når to av roller derby-jentene, Smashley Simpson og Bloody Holly, viser hverandre blåmerker de har på henholdsvis ryggen og rumpa. Vi får først et nærbilde av blåmerkene, før kroppene blir uklare og fokuset istedenfor er på to gutter i bakgrunnen som betrakter de to jentene og ser mektig imponerte ut. De to guttene har en stil som gjør at de kan plasseres i den diffuse nerdekategorien. De kan sies å inneha en objektiviserende holdning i måten de ser på jentene. Men nettopp fordi guttene fremstilles som nerder, som (film-)tradisjonelt har lite erfaring med kvinner, er det jentene som har kontroll over situasjonen og dermed oppfattes ikke guttene holdninger til syvende og sist som objektiviserende. Blikkene formidler også ærefrykt og at de har respekt for jentene på grunn

av deres tøffe væremåte. Kvinnene vinner altså respekt ved å oppføre seg på en måte som tradisjonelt har blitt ansett som maskulin (siden de indirekte skryter av voldelig oppførsel), men de uttrykker seg samtidig innenfor sine egne definerte rammer av femininitet. En slik omdefinering av femininitet finner vi også i girl power-diskursen (her i relasjon til en feministisk gruppe ved navn *Girlies*):

[...] their empowerment and assertiveness are seen to be directly linked to their feminine identities and their ability to redefine the meanings of and objects related to femininity (Genz og Brabon 2009:77).

På samme måte gir ikke roller derby-jentene avkall på sin kvinnelighet, til tross for at de bedriver tradisjonelt maskuline aktiviteter. Istedenfor er de med på å produsere en alternativ form for femininitet som ikke stereotypifiseres med konforme feminine kjennetegn. Kvinnenes styrke og dominerende væremåte gir også assosiasjoner til det postfeministiske synet på kvinnen som uavhengig og likestilt. Taft problematiserer imidlertid hvordan girl power-diskursen formidles postfeministisk: "the phrase comes to mean that girls are powerful and that gender equality exists, or even that girls are dominant" (Taft 2004:72). I likhet med denne definisjonen av girl power-diskursen kan dermed roller derby-jentene også tenkes å sende et signal om at likestilling er oppnådd mellom kjønnene, noe som ikke er riktig i de fleste tilfeller.

Jeg har til nå diskutert the male gaze med referanse til to bi-karakterer i *Whip it*. Hovedkarakteren Bliss blir heller ikke objektifisert på den måten som Laura Mulveys begrep tilsier. I en scene (i svømmebassenget med Oliver) ser vi henne i bare undertøy, men måten scenen er filmet på bidrar til noe annet enn produksjon av the male gaze. Det brukes aldri nærbilder av Bliss' kropp, og både hun og Oliver filmes like mye. Filmingen skaper et fokus på det unge paret og deres forelskelse enn på jentekroppen, og representasjonen oppfattes dermed ikke som seksualisert.

Jeg vil likevel argumentere for at både Bliss og Juno kan tolkes som objekter for en *ny versjon* av det mannlige blikket. De er representanter for "den sære jenta" ("the quirky girl") som liker alternativ musikk og populærkultur, en fantasi for tilsynelatende sære og alternative menn:

She's youthful. She's playful. She's knowledgeable about semi-obscure indie rock. She's cute in a totally trendy-but-alternative way. She's probably a little damaged and a lot kooky (*Feministing* 16.11.2010¹³).

¹³ Forfatter står ikke oppført, se referanseliste for nettside.

Gjerne er det den rare jenta som ”redder” den mannlige hovedkarakteren i filmene som viser denne karakteren, men vi får sjelden innblikk i jentas følelesesliv. Filmer som kan fungere som eksempler på dette er blant annet *Garden State* (2004) og *(500) Days of Summer* (2009). Juno og Bliss skiller seg fra karakterene i disse filmene ved at de leder historien og er relativt dype karakterer med egne motivasjoner og mål. Denne sære jentekarakteren finnes som oftest i fortellinger som omhandler alternativ populærkultur, og mer spesifikt en noe diffus kulturell sfære, *indiekulturen*.

5.5.3 Maskulin subkultur

Indiekultur er et begrep som oftest brukes om miljøer og kultur knyttet til indie-musikk (fra ”independent”), og beskriver blant annet uavhengighet fra kommersielle plateselskaper. Indiekulturen har tradisjonelt vært en maskulin kultur: ”Canonism in popular music has historically been identified with men, and indie was also overwhelmingly masculine” (Bannister 2006:34). Matthew Bannister definerer videre indiekultur som ”a history of record collectors, emphasising the importance of rock ‘tradition’, of male rock ‘intellectuals’, second-hand record shops, and of an alternative canon as a form of pedagogy” (2006:77). Som jeg har vært inne på tidligere diskuterer Angela McRobbie påstanden om hvorvidt jenter har vært fraværende fra alternative subkulturer eller om de har blitt usynliggjort i dokumentasjonen av dem. Hun konkluderer på følgende måte:

In short, the evidence about how active and present girls are in the main post war subcultures is difficult to interpret conclusively. It seems to be the case that girls organise their social life as an alternative to the kinds of risks and qualifications involved in entering into the mainstream of male subcultural life (McRobbie 2000:18).

Jenter vegrer seg altså for å bli med i subkulturer fordi de er redde for å ikke ha de riktige kvalifikasjonene og kunnskapen som forventes av miljøet. Et resultat av dette kan være at jenter blir forhåndsdomt til å ha mindre subkulturell kapital. Også i filmuniverset har kvinner og jenter gjerne blitt marginalisert i historier omkring alternative (musikk)universer. Man finner enkelte filmer hvor jenter har den samme ”legitime” og alternative smaken som sine mannlige sidestykker, men det er likevel guttene som har hovedrollene. Jentene fungerer oftest som den mannlige hovedkarakterens kjærlighetsinteresse og presenteres gjerne som uvanlige og unike fordi de har en alternativ smak. Eksempler på dette fra de siste årene er blant annet *Nick and Norah’s Infinite Playlist* (2008), *Adventureland* (2009) og *(500) Days of Summer*.

Selv om det i *Juno* er Mark som tilsynelatende har den største kunnskapen når det kommer til alternativ musikk, er det Juno som har ”definisjonsmakten” i filmens smaksunivers og hun er heller ikke redd for å ytre sine meninger om Marks smak (”I bought another Sonic Youth album and it sucks! It’s just noise”). Det er Juno som styrer de fleste dialogene om musikkultur og det er hennes smak vi får kjennskap til. I så måte representerer *Juno* en nyskapelse i fremstillingen av alternative jenter på film. Jentekarakteren blir ikke presentert som et unntak, men står som et individ med sin tilhørende individuelle smak. Karakteren Juno er ikke i seg selv et direkte symptom på at unge kvinner har høy kunnskap om musikkultur (hun er heller en representant for kulturinteressert ungdom uansett kjønn), men filmen som *helhet* er et bevis på dette, siden blant annet manuset er skrevet av en kvinne. Forhåpentligvis kan den bidra til selvtillit blant unge jenter i deres deltakelse i det som (ennå) klassifiseres som maskuline kulturer.

I *Whip it* er også indiekulturen en sentral underliggende faktor. Soundtracket består for eksempel av låter av flere kontemporære indiepop/rock-band (blant annet Jens Lekman, The Strokes, Turbo Fruit, The Go! Team, MGMT og Kings of Leon). Ellers er indiekulturen i filmen knyttet til karakterfremstillinger og kan gjenkjennes i ulike sammenhenger: 1) Bliss hører på punkbandet Ramones; 2) på en fest spiller indierock-bandet til Oliver en huskonsert; 3) Oliver og Bliss hører på vinylplater. Den sistnevnte scenen formidler også det maskuline eierskapet til indiekultur på en subtil måte. Scenen starter med Bliss som kommer opp på et loft som er fylt med hyller av vinylplater, kassetter og en platespiller. Hun setter på en av platene og setter seg ned for å høre på. Like etterpå kommer Oliver inn. Han setter seg ned overfor Bliss og sier: ”Nice choice.” Bliss: ”Yeah? Yeah, and I love this one”. Denne replikkvekslingen trenger ikke nødvendigvis å bety så mye, men den kan fungere som et eksempel på forventningen om at gutter ofte har bredere musikkunnskaper enn jenter. Derfor er det på sin plass at gutten gir jenta en ”bekreftelse” på at musikken hun har valgt er bra nok. Det at Bliss svarer med et ”mener du virkelig det”-svar opprettholder denne idéen, fordi hun viser ydmykhet og blir overrasket over guttens godkjenning. Den britiske journalisten Laura Lee Davies kommenterer at ”despite the seemingly feminine, or certainly less macho nature of so much of indie music’s lyrical content, almost all of the genre’s leading ”scenes” have, over the years, been quite male-dominated, if not laddish” (Davies 1995:128). Til tross for at jenter prøver å entre indie-sfæren holder den seg maskulin, og det er tydelig at mennene er autoriteter. I loft-scenen med Oliver kan Bliss sies å bekrefte oppfatningen om at jenter er annenrangs når det gjelder kunnskap om alternativ musikk. På en annen side er Bliss i likhet

med *Juno* den som har definisjonsmakten på dette området i filmen. Det er protagonisten som ”bestemmer” filmens kulturelle mangfold, ved at det er henne vi følger gjennom fortellingen.

5.6 Oppsummering

Whip it og *Juno* formidler flere aspekter ved girl power-diskursen. *Whip it* er den av de to filmene som legger størst vekt på søsterskap. Filmens viktigste karakterer er alle av det kvinnelige kjønn, og viser sosialisering mellom jenter og deres påvirkningskraft på hverandre. Slik formidles et positivt bilde av sterke og uavhengige jenter. *Juno* viser utelukkende positive sider ved jentevennskap og Junos venninne Leah er hennes viktigste støttespiller. Filmene viser vennskapet uten de vanlige tenåringskonfliktene ungdomsfilmene vanligvis består av. Slike fremstillinger av homososiale forhold kan være signifikante for hvordan omverdenen anser tenåringsjenter og deres forhold seg i mellom. Et annet aspekt ved girl power er DIY-etikken. Både Bliss og Juno er jenter som ”gjør det selv” på sitt eget grunnlag. *Whip it* viser også hvordan jenter/kvinner er viktige mentorer for hverandre ved å vise selvsikkerhet og samhold. *Juno* har en noe postfeministisk tilnærming, ved for eksempel promoteringen av individualisme. Dette kommer til uttrykk gjennom protagonists uavhengighet og autonomitet. Men selv om hun stort sett blir fremstilt som selvsikker og individualistisk vises også hennes sårbare sider. Ved at karakteren presenteres med både svake og sterke sider blir Juno en realistisk representasjon som enklere kan være et forbilde. Bliss sin individualitet har i større grad en kollektivistisk forankring, da hun tar valg på bakgrunn av råd fra sine jentevenner. Filmene inneholder også viktige elementer knyttet til menn og maskulinitet. Begge viser for eksempel originale far/datter-forhold. Istedenfor en tradisjonell forestilling om ”daddy’s girl” blir forholdene presentert som likeverdige. De ligner mer på kameratskap mellom far og datter, og er preget av gjensidig respekt. Et annet filmatisk aspekt er ”the male gaze,” som etter min vurdering ikke er tilstede i *Whip it*. Selv om noen av kvinnene der ”viser” sin seksualitet, bidrar ikke kamerateknikk og filming til å gjøre dem til objekter. Istedenfor formidler de selvtillitt og omdefinierer femininitet. På en annen side kan det hevdes at en ny type male gaze produseres i filmene: alternative menns fantasi om det jeg kaller for ”den sære jenta.” Videre er maskulin indiekultur tilstedeværende i begge filmene. Både Juno og Bliss har definisjonsmakten i relasjon til den alternative musikkulturen. Dermed blir de ikke presentert som uvanlige representasjoner i denne sammenhengen. Istedenfor blir jenter med kunnskap om indiekultur en normalisert representasjon.

Kapittel 6 – Konklusjon

Målet med denne oppgaven har vært å analysere jenteprotagonistene i to nyere ungdomsfilmer, *Whip it* og *Juno*, med hensikt å finne ut hvorvidt disse representasjonene reproduserer og/eller skiller seg fra konvensjoner i den amerikanske ungdomsfilmen. Jeg har studert protagonistene med utgangspunkt i filmkonvensjoner knyttet til karakterer og tematikk, og sett spesielt på hvordan karakterene konstrueres visuelt, gjennom handling og dialog. I tillegg ville jeg undersøke hvordan girl power-ideologien uttrykkes gjennom filmenes jentekarakterer. Jeg vil nå utdype oppgavens funn i en konklusjon jeg har valgt å dele opp i fire deler.

6.1 Alternative representasjoner

Juno og Bliss kan beskrives som *alternative* jentekarakterer på flere måter, både som promotører av subkultur og som utfordrere til konvensjonell femininitet. Begge disse aspektene mener jeg at gjør karakterene til nyskapende innenfor den amerikanske ungdomsfilmens sjangersett. Protagonistene er representanter for *subkultur* og *alternativ kultur* blant annet gjennom sine visuelle uttrykksmåter, referanser til populærkultur og interesse for band og roller derby. De skiller seg derfor fra tradisjonelle ungdomsfilmer som vanligvis viser kommersiell og moderne kultur. Tidligere fremstillinger av alternative jenter er oftest å finne i uavhengige filmer, mens lignende karakterer i Hollywoods ungdomsfilmer ofte blir gitt visse svakheter. Eventuelt fungerer de bare som biroller og da gjerne som den mannlige hovedkarakterens kjærlighetsinteresse. *Whip it* og *Juno* tar blant annet et oppgjør med den maskuline *indiekulturen* ved å gi to tenåringsjenter definisjonsmakten i relasjon til denne. Slik er filmene med på å normalisere jenters deltakelse i en slik subkultur, istedenfor å fremstille dem som jenter utenom det vanlige. Vektleggingen av alternative kulturformer og protagonister som står på siden av samfunns-normen bekrefter en signifikant sjangerutvikling, spesielt siden ungdomsfilmer mer enn andre benytter seg av stereotyper. Karakterkonstruksjonene av Bliss og Juno tar utgangspunkt i stereotype karaktermaler, men ender likevel opp med representasjoner som oppfattes som originale. De to karakterene kan begge hevdes å være representanter for en slags *hybrid-karakter* av ungdomsfilmens nerd og friker. De har kjennetegn som finnes hos begge disse typene, men skiller seg ut ved å ha egenskaper og trekk som gjør dem til mer særpregede. På en annen side bygger filmenes ousider-karakterer videre på ungdomsfilmens lange tradisjon med å vise fremmedgjorte ungdommer.

Et annet aspekt ved karakterene som gjør at de skiller seg fra konvensjonelle representasjoner i ungdomsfilm, er hvordan de skaper nye former for *femininitet* og utfordrer *kjønnskoder*. Selv om ikke alle jentehovedroller i ungdomsfilm representerer tradisjonell femininitet, kan brorparten trygt plasseres i en slik kategori. Bliss og Juno er nyskapende i relasjon til tidligere representasjoner av ulike grunner. Den mest åpenbare er deres visuelle fremstillinger. De bruker klær som kombinerer et tradisjonelt feminint uttrykk med maskuline og mer alternative plagg. Samtidig signaliserer brukteklær et ideal om anti-forbruk og står derfor i sterk kontrast til bildet av tenåringsjenter som shopping- og motebesatte. *Juno* utfordrer i tillegg konservative normer knyttet til unge jenter og seksualitet ved at filmens venninnepar snakker åpent og direkte om sex. Noe som derimot ikke er spesielt nyskapende er faktumet at protagonistene er hvite, pene, heteroseksuelle middelklassejenter, og tilhører dermed en sterkt representert gruppe i ungdomsfilmer.

6.2 Tematikk og stereotyper i utvikling

Som sagt kan både Bliss og Juno betegnes som en kombinasjon av to av ungdomsfilmens vanlige karakterer, nerden og frikeren. Ved å inkorporere kjennetegn ved frikeren i nerdekarakteren har man gjort nerden til en kul og populær person, om ikke i filmens univers - så i det virkelige liv. *Whip it* og *Juno* kan derfor hevdes å være symptomatiske i relasjon til dagens *ungdomskultur*, hvor den såkalte hipsteren er den kule personen som fronter en nerdete stil. Ved å dra denne estetikken og kulturen inn i ungdomsfilm utvikler filmene sjangerens konvensjoner knyttet til stereotype karakterer. Både Juno og Bliss blir plassert på siden av mainstream-samfunnet i filmuniverset, men filmene kommuniserer samtidig annerledeshet og alternativitet som noe positivt ved at outsiderne er heltene. Tidligere måtte den upopulære normaliseres for å få aksept, mens her er det karakterens ulikhet fra andre som *fremheves*. Bliss og Juno gjennomgår også former for forandring, slik tidligere nerder har gjort, men i disse tilfellene er det en psykologisk utvikling det er snakk om, heller enn en utseendemessig en - som har vært det mest vanlige.

Denne formen for karakterutvikling er en sentral del av filmenes *coming of age-fortellinger*. Noe som kjennetegner både *Whip it* og *Juno* er at de presenterer sterke og individuelle jentekarakterer, som utvikler seg til å bli ennå mer selvsikre og uavhengige i løpet av filmens gang. Filmene viser ikke bare coming of age gjennom symbolske markeringer som eksaminering og skoleball - sentrale "overgangsritualer" i ungdomsfilm, men fokuserer på karakterenes mentale utvikling og hvordan de vokser som mennesker. Et betydningsfullt aspekt her er at protagonistenes coming of age-prosess er sterkere knyttet til

deres forståelse av *seg selv*, enn til forståelsen av *seg selv i samfunnet*. Jeg vil hevde at spesielt *Juno* i stor grad fremmer idéen om selvrealisering, at det viktigste for ungdom er å finne *sin* veg i livet, mens sosiale aspekter kommer i andre rekke. *Individualitet* og *uavhengighet* er gjennomgående temer i filmene. Individualisme er et viktig og tradisjonelt amerikansk ideal, men har ikke vært spesielt gjeldende i jentefilmer – da det først og fremst er menn som forventes å følge disse idealene.

I likhet med coming of age, er *kjærlighet og sex* temaer som blir tatt opp i *Whip it* og *Juno*. Filmene er *både* nyskapende og repetitive i henhold til ungdomsfilmens konvensjoner på dette området. *Whip it* viser først et gjenkjennelig og ukomplisert tenåringsforhold som starter med kjærlighet ved første blikk. Også måten filmens sex-scene fremstilles på føles overromantisert og delvis urealistisk. Etterhvert gjøres derimot en uvanlig vending sett i lys av tidligere ungdomsfilmer og sjansefilmer generelt, ved at hovedkarakteren velger å slå opp med kjæresten mot slutten av filmen. Selv om dette kan synes å være en liten detalj, mener jeg det er et viktig element som bidrar til filmens originalitet, siden ungdomsfilmer om jenter er en av de mest konforme sjangerne når det gjelder romantikk og kjærlighet. Denne hendelsen bidrar også til å forsterke filmens bakenforliggende ideologi om girl power og jenters uavhengighet. *Juno* på sin side starter med å vise en sex-scene hvor ei tenåringsjente tar initiativet og har kontrollen, og gir med det nytt liv til det tabubelagte området ” tenåringsjenter og sex.” Scenen konsentrerer seg dog om guttens nytelse, men gir helhetlig sett et positivt bilde av unge jenters seksualitet. *Juno* er imidlertid en karakter som til tider har et urealistisk syn på hva ”den store kjærligheten” anligger og ligner slik på tidligere jenterepresentasjoner fra ungdomsfilmene. Filmen avsluttes, i motsetning til *Whip it*, med en tradisjonell lykkelig slutt når filmens heteroseksuelle par forenes. *Juno* kan også hevdes å ta noe lett på graviditetsproblematikken, men er samtidig nyskapende fordi den ikke viser et utelukkende negativt bilde av tenåringsgraviditet.

Et annet element som jeg vil trekke frem som nyskapende i både *Whip it* og *Juno* er *foreldre-representasjonene*. Istedenfor et vanlig, stereotypisk bilde av foreldre som ensidige og fraværende, blir de her fremstilt som mangfoldige karakterer som er sentrale i protagonistenes liv. Spesielt er mor/datter-forholdet mellom Brooke og Bliss signifikant for selve fortellingen, og for hovedkarakterens utvikling. I likhet med tidligere tenåring/forelder-forhold er dette også preget av mislykket kommunikasjon. Forskjellen er at vi får se begge parter fra ulike sider, hverken mor eller datter blir portrettert ensidig negativt eller positivt. I *Juno* er det far/datter-forholdet som vies mest oppmerksomhet. I motsetning til flere tidligere ungdomsfilmer repeterer ikke filmen kjennetegnene ved konseptet ”daddy’s girl,” som

fremstiller datteren som hjelpesløs og uskyldig, et objekt som faren må beskytte. Forholdet mellom Juno og Mac er derimot likestilt og preget av gjensidig respekt, og datteren er i stor grad uavhengig av sin far.

6.3 Styrkende girl power

Girl power som en underliggende ideologi er noe av det som gjør at *Whip it* og *Juno* skiller seg sterkest fra andre ungdomsfilmer. Innenfor denne vide diskursen er det *søsterskap* og *homososiale forhold* jeg ser på som de viktigste girl power-aspektene, og som har størst betydning for fremstillingen og utviklingen av de to protagonistene. Filmene presenterer jentevennskap som positive og viktige for tenåringsjenter, og tar med det et langt steg vekk fra det konfliktfylte bildet som er skapt av jentegjenger. Det er spesielt tidligere ungdomsfilmer som har bidratt til dette negative bildet, og skapt begreper som ”mean girls” og ”queen bees” som er med på å reproducere de samme idéene. Filmene i min analyse bidrar istedenfor til et positivt og nyskapende bilde av tenåringsjenter i populærkulturen.

I *Whip it* og *Juno* er jenter spesielt viktige som *støttespillere* og *inspirasjonskilder*. Filmene viser hvordan jenters støtte til hverandre er avgjørende for jentenes sosialisering og utvikling, både i formingen av en fellesskapsfølelse og for at jenter skal våge å begi seg ut i ukonvensjonelle aktiviteter. Denne *DIY-mentaliteten* er styrkende spesielt for Bliss sin selvtillitt. Bliss og Juno vises i tillegg som *både* uavhengige og sårbare. Ved at karakterene konstrueres som komplekse, som også innebærer svakheter, er det naturlig for seerne å anse dem som ”vanlige jenter.” De kan dermed lettere fungere som forbilder for unge jenter. Karakterene kommuniserer hvor viktig det er å ha tro på seg selv, men også at en ikke trenger å være perfekt. Ikke minst viser protagonistene at man ikke kommer noen vei uten nære venner å støtte seg til. Disse poengene kan virke klisjépregede, men jeg mener at slike forbilder er viktige å presentere i kommersielle ungdomsfilmer. En stor del av representasjonene av jenter fra ungdomsfilm viser bilder av jenter som preges av konform femininitet, uskyldighet og perfeksjonisme, mens jenters relasjoner til hverandre er preget av sjalusi og negativitet. Av den grunn kan både *Whip it* og *Juno* være betydningsfulle i utviklingen av sjangerkonvensjoner og av samfunnets forestillinger om tenåringsjenter.

6.4 Avsluttende kommentarer

Min analyse viser to ungdomsfilmer som både utfordrer og reproducerer ungdomsfilmens sjangersett, men som også inkorporerer et uvanlig element i sjangeren – den feministiske ideologien girl power. Siden dette er en tekstanalyse av to filmer er det ikke lett å si noe

generelt om andre nyere ungdomsfilmer med utgangspunkt i denne oppgavens vinkling. Filmene fungerer først og fremst som representanter for ungdomsfilmen, men kan også være indikatorer på trender innenfor sjangeren. Analysen kan hevdes å spå en tendens til at flere ungdomsfilmer presenterer alternative kulturformer og fokuserer på sterke, individualistiske jentekarakterer. Tenåringsjenter har i løpet av de siste tiårene fått økende oppmerksomhet i populærkulturen, men de har sjelden blitt tatt på alvor i ungdomsfilmer. *Juno* og *Whip it* er to av få representanter for ungdomsfilmen som gjør nettopp dette. Filmene kan hevdes å være symptomatiske ettersom jenter nå vies større plass i populærkulturen og samfunnet, men de må også sees på som sentrale i henhold til hvordan de kan påvirke jenter. Noe min analyse ikke går inn på er hvordan unge jenter selv responderer når de ser disse filmene. Jeg mener derfor at resepsjonsanalyse vil være en naturlig vei å gå i den videre forskningen av jenterepresentasjoner på film. Det kan også være interessant å undersøke nærmere hvordan filmmanus skrevet av kvinner skiller seg fra filmmanus skrevet av menn, i relasjon til fremstillingen av jentekarakterer. En annen retning å gå i videre forskning, kan være å gjøre analyser av ungdomsfilmer som formidler et helt motsatt jenteideal enn representasjonene i *Whip it* og *Juno*. Blant annet har nyere filmer som dem i *Twilight*-serien (2008-2011) blitt påstått å vise konforme jentekarakterer som fungerer som dårlige rollemodeller, og kan derfor være aktuelle analysobjekter. Uansett er jentekarakterer i ungdomsfilm et tema som har fått relativt lite akademisk oppmerksomhet og inviterer dermed til interessante analyser i fremtiden.

Referanseliste

Litteratur

- Aapola, Sinikka, M. Gonick og A. Harris (2005), *Young Femininity: Girlhood, Power, and Social Change*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Bannister, Matthew (2006), “‘Loaded’: Indie Guitar Rock, Canonism, White Masculinities,” i *Popular Music* (Vol. 25, No. 1, ss. 77–95), Cambridge University Press.
<http://journals.cambridge.org/action/displayFulltext?type=1&fid=408264&jid=PMU&volumeId=25&issueId=01&aid=407626> (oppsøkt: 20.12.2011).
- Behm-Morawitz, Elizabeth og D. E. Mastro (red.) (2008), ”Mean Girls? The Influence of Gender Portrayals in Teen Movies on Emerging Adults' Gender-based Attitudes and Beliefs”, i *Journalism & Mass Communication Quarterly* (Vol. 85, No. 1, s.131-146).
http://syndicate.missouri.edu/resources/behm-morawitz/Mean_Girls.pdf (oppsøkt: 07.12.2010).
- Bordwell, David og K. Thompson (2004), *Film Art: An Introduction*, Boston: McGraw Hill.
- Bucholtz, Mary (1999), “Why Be Normal?: Language and Identity Practices in a Community of Nerd Girls”, i *Language in Society* (Vol. 28, No. 2, Communities of Practice in Language and Gender Research, ss. 203-223), Cambridge University Press, 1999.
<http://www.jstor.org/stable/4168925> (oppsøkt: 01.06.2011).
- Considine, David (1985), *The Cinema of Adolescence*, London: McFarland & Co.
- Currie, Dawn H., D. M. Kelly og S. Pomerantz (2009), *Girl Power: Girls Reinventing Girlhood*, Amsterdam: Peter Lang.
- Davies, Laura Lee (1995), “Velocity girls: indie, new lads, old values”, i Cooper, S. (red.), *Girls! Girls! Girls!: Essays on Women and Music*, London: Cassell.
- Davis, Fred (1992), *Fashion, Culture and Identity*, Chicago & London: The University of Chicago Press.

De Vaney, Ann (2002), "Pretty in Pink? John Hughes Reinscribes Saddy's Girl in Homes and Schools", i Gateward, F. og Pomerance, M. (red.), *Sugar, Spice, and Everything Nice: Cinemas of Girlhood*, Detroit: Wayne State University Press.

Driscoll, Catherine (1999), "Girl Culture, Revenge and Global Capitalism: Cybergirls, Riot Grrls, Spice Girls", i *Australian Feminist Studies* (Vol 14: Issue 29, ss. 173-193).
London: Routledge. <http://dx.doi.org/10.1080/08164649993425> (oppsøkt: 01.06.2011).

_____ (2002), *Girls: Feminine Adolescence in Popular & Cultural Theory*, New York: Columbia University Press.

_____ (2011), *Teen Film: A Critical Introduction*, Oxford: Berg.

Dyer, Richard (2002), *The Matter of Images: Essays on representations*, London & New York: Routledge.

Gateward, Frances and M. Pomerance (2002), *Sugar, Spice and Everything Nice: Cinemas of Girlhood*, Detroit: Wayne State University Press.

Genz, Stéphanie og B. A. Brabon (2009), *Postfeminism: Cultural Texts and Theories*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

Gillis, Stacy, G. Howie og R. Munford (red.) (2004), *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*, Houndmills: Palgrave Macmillan.

Gosling, Tim (2004), "'Not for Sale': The Underground Network of Anarcho-Punk", i Bennet, A. og Peterson, R.A. (red.), *Music Scenes: Local, Translocal and Virtual*, Nashville: Vanderbilt University Press.

Grant, Barry Keith (red.) (2003), *Film Genre Reader III*, Austin: University of Texas Press.

Grossman, Julie (2009), *Rethinking the Femme Fatale in Film Noir: Ready for Her Close-Up*, Houndmills: Palgrave Macmillan.

- Harris, Anita (red.) (2004), *All About the Girl: Culture, Power, and Identity*, New York: Routledge.
- Hebdige, Dick (2008), *Subculture: The Meaning of Style*, London & New York: Routledge.
- Helsby, Wendy (red.) (2005), *Understanding Representation*, London: British Film Institute.
- Hentges, Sarah (2006), *Pictures of Girlhood: Modern Female Adolescence on Film*, North Carolina & London: McFarland & Company, Inc., Publishers. Jefferson.
- Huq, Rupa (2006), *Beyond Subculture: Pop, youth and Identity in a Postcolonial World*, London: Routledge.
- Inness, Sherrie A. (red.) (2004), *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, New York: Palgrave Macmillan.
- Kaveney, Roz (2006), *Teen Dreams: Reading Teen Film and Television from Heathers to Veronica Mars*, New York: I.B. Tauris.
- Kearney, Mary Celeste (2002), "Girlfriends and Girl Power: Female Adolescence in Contemporary U.S. Cinema", i Gateward, F. og Pomerance, M. (red.), *Sugar, Spice, and Everything Nice: Cinemas of Girlhood*, Detroit: Wayne State University Press.
- Kinney, David A. (1993), "From Nerds to Normals: The Recovery of Identity among Adolescents from Middle School to High School", i *Sociology of Education* (Vol. 66, No. 1, ss. 21-40), American Sociological Association.
<http://www.jstor.org/stable/2112783> (oppsøkt: 01.06.2011).
- Kleinhaus, Chuck (2002), "Girls on the Edge of the Reagan Era", i Gateward, F. og Pomerance, M. (red.), *Sugar, Spice, and Everything Nice: Cinemas of Girlhood*, Detroit: Wayne State University Press.

- Larsen, Peter (1999), "Medier og tekster", i Larsen, P. (red), *Medier: tekstteori og tekstanalyse*. Bergen: Fagbokforlaget.
- _____ (2002), "Mediated Fiction", i Bruhn Jensen, K. (red.), *A Handbook of Media and Communication Research. Qualitative and Quantitative Methodologies*. London: Routledge.
- Lewis, Jon (1992), *The Road to Romance and Ruin – Teen Films and Youth Culture*, New York: Routledge.
- Lindgren, Simon (2009), *Populärkultur: teorier, metoder och analyser*, Malmö: Liber.
- Lippmann, Walter (2007), *Public Opinion*, Filiquarian Publishing, LLC.
http://books.google.com/books?id=6weo9GKptAYC&printsec=frontcover&hl=no&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
(oppsøkt: 27.05.2011).
- McCord, Mary Larken (2008), "“So very,” “So fetch”: Constructing girls on film in the era of girl power and girls in crisis", avhandling i Master of Arts in the College of Arts and Sciences Georgia State University. http://digitalarchive.gsu.edu/wsi_theses/13/
(oppsøkt: 01.06.2011).
- McRobbie Angela (2000), *Feminism and Youth Culture*, London: Macmillan Press Ltd.
- Michaels, Lloyd (1998), *The Phantom of the Cinema: Character in Modern Film*, Albany: State University of New York Press.
- Miller, Laura (2004), "Those Naughty Teenage Girls: Japanese Kogals, Slang, and Media Assessments", i *Journal of Linguistic Anthropology* (Volume 14, Issue 2, s. 225–247).
<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/jlin.2004.14.2.225/abstract> (oppsøkt: 09.10.2011).
- Mulvey, Laura (2012), "Visual Pleasure and Narrative Cinema", i Kearney, M. C. (red.), *The Gender and Media Reader*, New York: Routledge.

Munford, Rebecca (2004), "'Wake up and Smell the Lipgloss': Gender, Generation and the (A)politics of Girl Power", i Gillis, S., Howie G. og Munford R. (red.), *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*, Houndmills: Palgrave Macmillan.

Nash, Ilana (2006), *American Sweethearts: Teenage Girls in Twentieth-Century Popular Culture*, Bloomington: Indiana University Press.

Neale, Steve (2000), *Genre and Hollywood*, London & New York: Routledge.

Phillips, Patrick (2000), *Understanding Film Texts: Meaning and Experience*, London: British Film Institute.

Phillips, William H. (1999), *Film: An Introduction*, Boston: Medford/St. Martin's.

Pipher, Mary (1994), *Reviving Ophelia: Saving the Selves of Adolescent Girls*, New York: Ballantine Books.

Ross, Sharon (2004), "'Tough Enough': Female Friendship and Heroism in Xena and Buffy" i Inness, S. A. (red.), *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, New York: Palgrave Macmillan.

Schilt, Kristin (2004), "'Riot Grrrl Is...': Contestation over Meaning in a Music Scene" i Bennet, A. og Peterson, R.A. (red.), *Music Scenes: Local, Translocal and Virtual*, Nashville: Vanderbilt University Press.

Shary, Timothy (2002a), *Generation Multiplex*, Austin: University of Texas Press.

_____ (2002b), "The Nerdly Girl and Her Beautiful Sister", i Gateward, F. og Pomerance, M. (red.), *Sugar, Spice and Everything Nice: Cinemas of Girlhood*, Detroit: Wayne State University Press.

Street, Sarah (2001), *Costume and Cinema: Dress Codes in Popular Film* (Short Cuts-serien), London: Wallflower Press.

Taft, Jessica K. (2004), "Girl Power Politics: Pop-Culture Barriers and Organizational Resistance", i Harris, A. (red.), *All About the Girl: Culture, Power, and Identity*, New York: Routledge.

Tally, Margaret (2008), "Representations of Girls and Young Women in Film as an Entry Point to Studying Girl Culture" i Mitchell, C. og Reid-Walsh, J. (red.), *Girl Culture: Studying Girl Culture: a Readers' Guide*. Westport: Greenwood Press.

Tudor, Andrew (2003), "Genre", i Grant, B. K. (red.), *Film Genre Reader III*, Austin: University of Texas Press.

Willis, Jessica L. (2008), "Sexual Subjectivity: A Semiotic Analysis of Girlhood, Sex, and Sexuality in the Film Juno", i *Sexuality & Culture*, Springer Science + Business Media, LLC. <http://www.springerlink.com/content/h265153m162128vw/> (oppsøkt: 03.02.2011).

Østbye, Helge o.a. (1997), *Metodebok for mediefag*, Bergen: Fagbokforlaget.

Nettartikler

Denby, David (17.12.2007), "Hard Life", *The New Yorker*.
http://www.newyorker.com/arts/critics/cinema/2007/12/17/071217crici_cinema_denby?currentPage=2 (oppsøkt: 11.04.2011).

Feministing (16.11.2010), "Stuff Screenwriters Like: Quirky Dream Girl".
<http://community.feministing.com/2010/11/16/stuff-screenwriters-like-quirky-dream-girl/> (oppsøkt: 01.10.2011).

Male, Andrew, "Juno", *Empire*.
<http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?FID=133063> (oppsøkt: 11.04.2011).

Nadeau, Frances A. (1995), "The Mother/Daughter Relationship in Young Adult Fiction".
<http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/ALAN/winter95/Nadeau.html> (oppsøkt: 05.09.2011).

Scott, A.O. (05.12.2007), "Seeking Mr. and Mrs. Right for a Baby on the Way", *The New York Times*. <http://movies.nytimes.com/2007/12/05/movies/05juno.html> (oppøkt: 11.04.2011).

Andre nettressurser

Bokmålsordboka, Universitetet i Oslo, <http://nob-ordbok.uio.no> (oppøkt: 20.12.2011).

Britannica Academic Edition, <http://www.britannica.com> (oppøkt: 20.12.2011).

The Internet Movie Database, <http://www.imdb.com> (oppøkt: 20.12.2011).

Analyseobjekter

Juno (2004), USA.

Produksjonsselskap: Mandate Pictures.

Regi: Jason Reitman.

Produsenter: John Malkovich, Lianne Halfon, Mason Novick, Russell Smith.

Manus: Diablo Cody.

Skuespillere: Ellen Page, Michael Cera, Jennifer Garner, Jason Bateman, J.K. Simmons, Olivia Thirlby.

Distribusjon: Fox Searchlight Pictures.

Whip it (2009), USA.

Produksjonsselskap: Mandate Pictures.

Regi: Drew Barrymore.

Produsent: Barry Mendel.

Manus: Shauna Cross.

Litterært forelegg: *Derby Girl* (roman) av Shauna Cross.

Skuespillere: Ellen Page, Alia Shawkat, Marcia Gay Harden, Kristen Wiig, Juliette Lewis.

Distribusjon: Fox Searchlight Pictures.